
Año V Número 42 - 395 Pesetas
HOBBY
CONSOLAS
REGALAMOS
50 CARTUCHOS
NBA JAM
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS
MORTAL KOMBAT ROMPE EN 32X
¡Supertítulos!
SAMURAI SHODOWN
DRAGON BALL Z 3
BATMAN & ROBIN
NBA JAM TOURNAMENT EDITION
HOBBY PRESS
8 426239 010016 00042
¡Llega el mejor juego de lucha!
FATAL FURY SPECIAL

super promoción de cartuchos



~~5.490~~ 1.999*



~~5.990~~ 1.999*



~~5.490~~ 1.999*

* P.V.P. RECOMENDADO IVA INCLUIDO



~~5.490~~ 1.999*



~~5.490~~ 1.999*

T2 THE ARCADE GAME

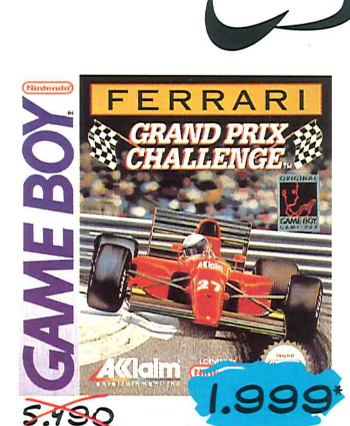
~~5.490~~ 1.999*




~~5.990~~ 1.999*



~~5.490~~ 1.999*



~~5.490~~ 1.999*






~~5.490~~ 2.499*



~~4.990~~ 1.999*



~~4.990~~ 2.499*



~~5.490~~ 2.499*



~~4.490~~ 1.999*



¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información sobre dónde conseguir estos títulos llama al Club Nintendo (91) 319 22 44



Nintendo España, S.A.

Fin Promoción: Julio 1995

super promoción de cartuchos



~~10.490~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



~~7.990~~ 3.999*



~~12.490~~ 3.999*



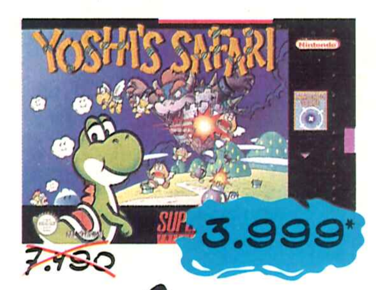
3.999* ~~9.490~~



3.999* ~~9.990~~



~~9.990~~ 3.999*



~~7.490~~ 3.999*



3.999* ~~7.490~~



3.999* ~~7.490~~



~~9.990~~ 3.999*



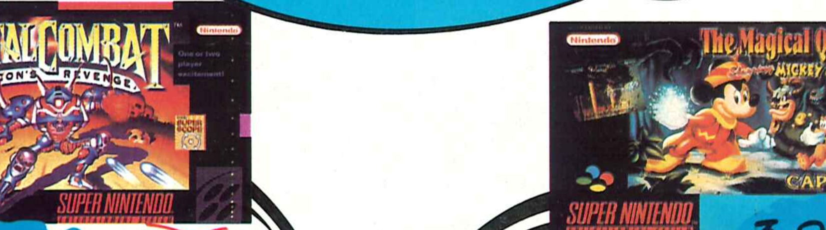


3.999* ~~9.990~~





3.999* ~~10.990~~



~~12.990~~ 3.999*



3.999* ~~9.990~~



3.999* ~~7.490~~



3.999* ~~10.490~~



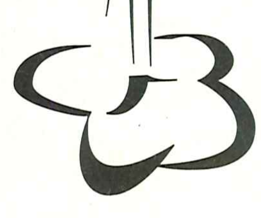
4.999* ~~9.990~~



4.999* ~~12.990~~



3.999* ~~7.490~~



*P.V.P. RECOMENDADO - I.V.A. INCLUIDO

Club Nintendo

¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información sobre dónde conseguir estos títulos llama al Club Nintendo (91) 319 22 44

Nintendo

Nintendo España, S.A.

Fin Promoción: Julio 1995

SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales:
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección:
Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción:
Carlos Frutos, Esther Barral,
Antonio Caravaca
J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección),
Millán de Miguel
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Departamento de Sistemas:
Javier Del Val
Secretaria de Redacción:
Ana María Torremocha
Dibujos: Beatriz Leoz
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales:
Marshal Rosenthal (USA),
Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores:
E. Lozano, Olga Herranz y David García.

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A.
S.S. De los Reyes (Madrid)
Tel: (91) 654 81 99

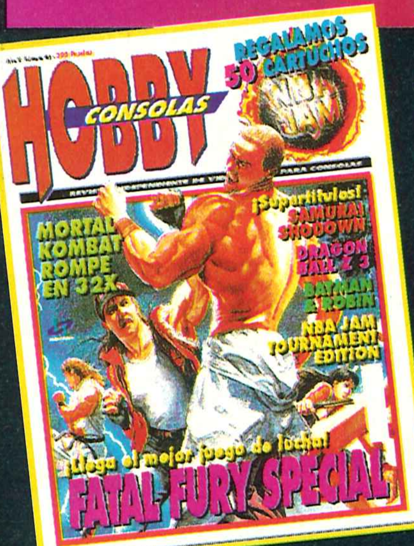
Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona
Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: FATAL FURY



Abrid bien los ojos porque ante vosotros tenéis un juego de lucha que rompe con todo lo anteriormente visto. «Fatal Fury Special» acaba de salir a la calle en su doble versión Super Nintendo y Game Gear, dispuesto a hacerse con el título de mejor arcade de lucha del momento, pese a la oposición de "vacas sagradas" como «Mortal Kombat», en su nueva versión para Mega Drive 32X, «Samurai Shodown» o «Dragon Ball Z». De momento, ya se ha ganado el honor de ocupar nuestra portada.

NUESTROS EXPERTOS

TENIENTE RIPLEY

No hay que ser un lince para darse cuenta de que los meses de sequía han empezado a quedarse atrás, barridos por los impresionantes lanzamientos que nos esperan. El cine, los juegos de rol, las traducciones, el deporte y la lucha se destacan como los temas más calientes; eso sin olvidar las nuevas máquinas que empiezan a pujar muy fuerte.

BOKE

He de reconocer que me ha costado mantenerme en la posición de la grulla asiática poderosamente armada con katana. La disciplina de los samurai requiere tiempo y dedicación, sobre todo si se trata de jugar con la versión Mega Drive de «Samurai Shodown». Y para abrir boca, nada mejor que un súper reportaje de los nuevos juegos traducidos al castellano.

CRUELA DE VIL

¿Os habéis percatado de lo luchadores que nos hemos vuelto los redactores este mes? Ripley con «Fatal Fury Special» para SNES, Boke con «Samurai Shodown» para Mega Drive, y yo con «X-Men» para SNES y la versión para Game Gear del mencionado juego de Takara. Ahora somos luchadores de primera, gracias a unos juegos de primera.

Año V- Nº 42- Marzo 1995. 395 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO







PREVIEWS

REPORTAJES

editorial

Buen viaje, Hi-Tech

Este mes se ha producido un fenómeno curioso en Hobby Consolas: una de nuestras secciones clásicas, Hi-Tech, se ha independizado y ha decidido abandonarnos, iniciando así una andadura en solitario por este apasionante mundo de los videojuegos.

Quizás a algunos os parecerá que esta decisión ha sido un tanto arriesgada: sin duda, Hi-Tech se ha aventurado a explorar un terreno todavía demasiado inhóspito y en el que los caminos aún están por asfaltar.

Pero los que llevéis unos cuantos años con nosotros sabéis que en Hobby Press somos así. Nos gusta ser arriesgados y apostamos siempre por el futuro.

Y lo que está claro es que los nuevos modelos de consolas están despertando unas expectativas enormes y la cantidad de información que desde ya están generando nombres como SegaSaturn, PlayStation o Ultra 64, excede con creces lo que puede dar de sí una revista como Hobby Consolas que, no lo olvidemos, nació bajo el amparo de nombres como Mega Drive, Super Nintendo o incluso Master System y Game Boy, nombres que, -a pesar de lo que piensen algunos-, todavía oiremos pronunciar durante mucho, mucho tiempo.

Por esta razón y porque pensamos que existe mucha gente que, como nosotros, se toma el tema de los videojuegos como algo mucho más importante que "un simple pasatiempo infantil" estamos seguros de que Hi-Tech encontrará muchos y muy buenos amigos que le acompañarán en su largo y apasionante viaje.

Sin duda, quienes decidan "subirse" a sus páginas, encontrarán, ni más ni menos, lo que andan buscando: una revista que les conducirá con todo el rigor y la mayor ilusión por el apasinante mundo que las consolas de la nueva generación han abierto ante nosotros. ¡Buen viaje, Hi-Tech!

Amalio Gómez









ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu

- Que no saquen la Jaguar en España. Yo no me lo creo.
Pues créetelo. La situación económica de Atari no permite una incursión en nuestro mercado. Además, quizás tampoco nos perdemos nada del otro jueves...

- Los juegos de «Street Fighter» son todos iguales.
La verdad, llega un momento que ya cansan.

- Por muy buenos que sean los juegos de rol, si están en inglés...
Tranquilo, que ahora nos llega una remesa de cartuchos en español. Buenos y traducidos.

-MD 32X: pocos juegos y malos para sus características.
Le daremos un poco de más tiempo y esperaremos a ver qué hace Sega.

- La poca variedad de juegos de Neo Geo.
Son conversiones de

mola , mola , mola , mola , m

HAN COLABORADO CON SUS OPINIONES EN ESTE SENSOR:

Antonio Casielles (Asturias). Manuel Barberá (Cádiz). Javier Rodríguez (Barcelona). Raúl Palancar (Madrid). Carlos López (Ciudad Real). Pedro Pérez (Almería). Alejandro Mouro (Madrid). José Mª López (Madrid). T.Q.M.M (Melilla). Miguel Ángel Cobacho (Valencia). Samuel García (Ciudad Real). Francisco J. Caravaca (Murcia). Daniel Fernández (Málaga). Si queréis participar, enviad vuestras cartas a: HOBBY PRESS S.A., HOBBY CONSOLAS. C/De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid), indicando en el sobre: EL SENSOR.

mola mola mola mola mola mola mola

Juegos más baratos

Aunque puede parecer que hacemos demagogia pura, la verdad es que nos parece imprescindible que se produzca esta bajada en el precio de venta de los cartuchos.
Los usuarios de consolas no tenemos, en general, un poder adquisitivo tan alto como para disponer de una media de 10.000 pesetas cada mes para adquirir juegos. Si le añadimos que algunos de estos programas no ofrecen nada nuevo respecto a otros juegos de sus mismas características, nos encontramos con el consiguiente aburrimiento de los compradores que se preguntan si realmente necesitan otro juego más de lucha o de plataformas.
El reajuste es pura ley de mercado ante la menor demanda. Las consecuencias: más calidad en los juegos y a mejores precios.

- El suplemento Hi-Tech que llevaba los números anteriores.
Pues ya sabes que, a partir de este mes, es una revista independiente con lo mejor de lo mejor.

- El precio de Ultra 64, si es que es verdad.
Mientras no se vea lo contrario, ése es el precio y, como tú dices, mola un montón. Cruzaremos los dedos para que se cumpla lo prometido...

- «Doom» para 32X.
Con juegos como ése, es fácil que MD 32X se abra un hueco entre las nuevas máquinas. Lo malo es que suelten una de cal y dos o tres de arena.

- Las digitalizaciones de la mayoría de los juegos de Mega CD, que no se han visto ni en las máquinas del futuro.

ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa ni fu ni fa

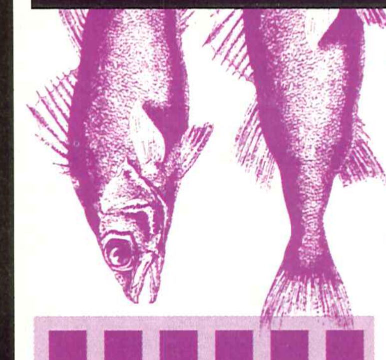
recreativa y lo que manda en los salones son los juegos de lucha. Pero tienes razón.

- Que te engañen con el precio de las nuevas consolas: varía según el sitio donde lo veas.
Son de importación y los importadores ponen el precio que copnsideran oportuno.

Juegos como «Rise of The Robots» o «Shaq-Fu» que, ¡después de tanto...!
Terminamos nosotros la frase: nos levamos un buen chasco.

Los juegos sin traducir

"Nunca es tarde si la dicha es buena". Y parece que la dicha de disfrutar de juegos de rol, con textos y diálogos en castellano, empieza a ser posible. Las compañías están realizando un gran esfuerzo en presentar en nuestro país juegos traducidos, ya que los costes de producción aumentan al tener que reprogramar prácticamente todo el juego. Pero ese esfuerzo se puede quedar en nada si los compradores no lo avalan con su apoyo, comprando cartuchos oficiales comercializados en nuestro país y no juegos importados. Entre todos quizás consigamos que, por fin, podamos disfrutar a tope de este tipo de juegos.



Menos juegos para 1995

Según lo que hemos podido comprobar, algunas compañías están empezado a dejar de lado la programación de software para los soportes ocho y dieciséis bits.
En Las Vegas comenzó la epidemia, hace un par de semanas Konami anunció que no realizaría más juegos para Sega en Europa...
Entre los argumentos esgrimidos están la saturación del mercado, que lleva a una bajada desmesurada del precio de los cartuchos a las pocas semanas de salir a la venta, o el aburrimiento de los compradores ante las escasas novedades que ofrecen los nuevos juegos que salen a la calle.
El tema no es alarmante, de momento, pero sí preocupante. ¡Quizás tendremos que recurrir a los clásicos!

no mola no mola no mola no mola no mola no mola



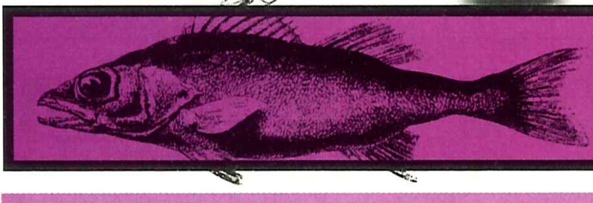


No te vamos a negar que no están mal, pero nos tememos que en las máquinas del futuro se han visto bastante mejores.

- Que hayan traducido al español «Jurassic Park CD».
Lo que de verdad mola es que se vayan a traducir un montón más. ¡Ya era siglo!

- La Sega Saturn: es lo mejor de lo mejor.
Una gran máquina, sí señor. ¡A ver si sale a un precio al que podamos comprarla!

- Los trabajos del concurso Mega Drive 32X.
No hay duda de que los lectores de esta revista tienen una vena artística más que sobresaliente (y no es peloteo).



no mola nada

-Que te llamen infantil por jugar con consolas y comprar revistas especializadas.
Gu Gu, Ta Ta...

- Que ya no saquéis temas nuevos en Tribuna Abierta.
¡Es que ya hemos agotado todos los temas! Como no hablemos de si os ha gustado Pulp Fiction...

- Que sea más caro comprar un cartucho que una consola.
Es como la historia de aquel que tuvo que vender el coche para comprar gasolina...

- El precio de las nuevas consolas.
Todavía no se sabe el precio definitivo al que saldrán. Ten un poco de paciencia y reza todo lo que sepas.

- Que no pongáis reportajes ni fotos de la Mega Drive 2.
¿Quién es esa? ¿Está buena?

- Que la 32X haya dejado tirado al Mega CD.
Sí, se ha fugado con un adaptador al país de los cartuchos.¿Cómo piensan venderlas todas? La verdad, es que no parece una polçtica muy acertada, teniendo en cuenta que, además, todavía tiene colgando el Mega CD.

- «NBA Jam» para Mega CD: tarde, y encima igual al de Mega Drive.
Una vieja historia que parece que por desgracia no va a dejar de repetirse nunca.

- Que no sepamos nada de Ultra 64.
Eso cuéntaselo a la propia Nintendo, sólo depende de ellos.

- Que Sega saque a la calle 32X, teniendo Neptuno a punto de salir y con Saturn pisándole los talones ¿Cómo piensa venderlas todas?
¿Tú crees en los milagros?

nada nada nada nada



Año V Número 42

Madrid, Marzo 1995

Descubiertas copias ilegales de «Donkey Kong Country»

Nintendo of America demanda a Samsung Electronics



Aunque Nintendo América y Samsung mantenían buenas relaciones , colaborando incluso en la producción de videojuegos, las tornas han cambiado con el descubrimiento de cientos de miles de copias ilegales del juego «Donkey Kong Country» , ya que Nintendo América ha presentado una demanda contra la compañía coreana, a la que hace responsable de la fabricación ilícita de los chips de memoria que contienen la información del audio y vídeo del juego.

Las copias ilegales se han localizado en Latinoamérica, Asia, Europa, Oriente Próximo y Norteamérica, por lo que Nintendo América solicita, en su demanda contra Samsung, el cese inmediato de la producción de estos cartuchos, la confiscación de los inventarios de la compañía coreana, así como el pago de una indemnización.

Ésta es la tercera demanda que Nintendo ha presentado en los últimos cuatro años por este tipo de acciones, que le cuestan la friolera de 3.000 millones de dólares anuales.

Por su parte, representantes de Samsung han negado que su compañía tuviera conocimiento de la falsificación. De momento, este caso de presunta piratería está en manos del Juzgado Federal de Distrito de Seattle.

Konami se centra en los 32 bits en el Reino Unido

Tras la salida del gerente de marketing de Konami en el Reino Unido, Pam Griffiths, se ha sabido que esta compañía sólo lanzará al mercado inglés tres títulos más para consolas a lo largo de todo este año. Títulos que, aunque todavía están sin determinar, se destinarán a Super Nintendo o Game Boy. Esto es debido a que Konami ha decidido dejar de trabajar con los soportes Sega en el Reino Unido.

Los productos de Konami en Inglaterra se centrarán a partir de ahora en los 32 bits, es decir, Sega Saturn y Sony Playstation. Sobre todo, sus esfuerzos estarán dirigidos hacia este último soporte, para el que Konami ya tiene preparados dos títulos que son muy interesantes: «Super Parodius» y «Crazy Cross».

Acclaim amplía sus miras

Acclaim®
entertainment, inc.

Acclaim ha firmado un acuerdo con la compañía Tele-Communications, Inc, el mayor operador de televisión por cable de Estados Unidos, que conlleva, además de un intercambio de acciones entre ambas empresas, la creación de un nuevo consorcio centrado en el desarrollo y adquisición de software de entretenimiento para redes interactivas, así como la promoción de un nuevo sistema de juegos a través de la televisión por cable. Acclaim y TCI poseerán, respectivamente, el 65 y el 35% de las acciones.

Nuevos distribuidores de Williams en España

La compañía Williams Electronics Games cuenta con dos nuevos distribuidores en nuestro país. Unidesa distribuirá en exclusiva los pinball de la compañía norteamericana y los videojuegos de Midway en España y Portugal. Además, Amutesetc S.L. añade a su catálogo los juegos de pinball de Bally.

Nintendo España cambia de agencia

Nintendo España ha decidido dejar Cid FCA, la agencia que se encargaba de las campañas de publicidad de sus productos en nuestros país. Ahora, Tapsa NW Ayer se encargará de la publicidad de Super Nintendo y, por su parte, la agencia independiente madrileña Solero & Solero llevará lo relativo a las campañas publicitarias de Game Boy.

¿Podría repetir...

"Por calidad de software, nosotros vamos por delante de Sony y Sega, por ahora ."

Diego Minguela, del departamento de producción de Philips, en declaraciones a Hobby Consolas.

"Es lógico que tanto Sony como Nintendo aspiren en España al liderazgo que ostenta Sega".

José Angel Sánchez, Director General de Sega España, en declaraciones a la nueva revista Hi-Tech.

Sega: diversión y... «Pico»

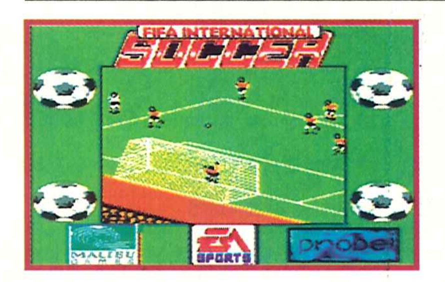
La nueva división de juguetes de Sega ha presentado en el Reino Unido su último lanzamiento denominado «Pico», que llegará a nuestro país a finales del mes de abril. Definido en Inglaterra como un juguete interactivo, está programado en base al aprendizaje y los hábitos de juego infantiles, ya que esta "computadora que piensa que es un juguete" está destinada a niños con una edad entre tres y siete años. Su precio en el Reino Unido es de 150 libras, unas 30.000 pesetas.

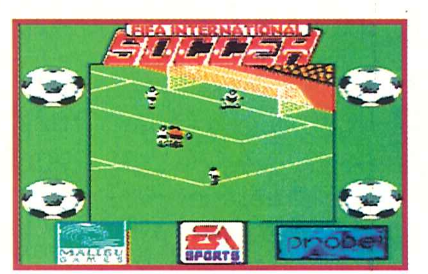



¡HA VUELTO!
EL CLÁSICO
DE LAS RECREATIVAS
SE CUELA
EN TU HABITACIÓN
Primero se lleva a la chica, después se enfrenta a Mario… y ahora, para colmo, se mete en tu Gameboy.
DONKEY KONG vuelve pegando fuerte. Con 100 fases para vivir la máxima diversión en tu portátil y, si tienes el accesorio Super Gameboy, también a todo color en tu Super Nintendo.
Este cartucho Gameboy incorpora el Modo 256 colores para Super Gameboy.
GAME BOY
DONKEY KONG
PUSH START
TM
©1994 Nintendo
PHILIPS
SUPER NINTENDO
SELECT
START
TETRIS 2
GAME BOY
DONKEY KONG
Nintendo
JUGADO POR LOS ESPECIALISTAS DEL CLUB NINTENDO
Nintendo
Nintendo España, S.A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 Madrid
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.

Para marzo en tu Game Boy

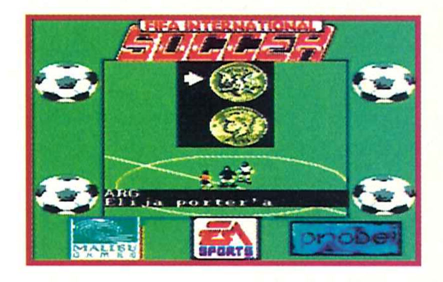
«FIFA INTERNATIONAL SOCCER»





A **Arcadia** le queman en las manos los espectaculares lanzamientos que tiene previstos entre marzo y abril. Resalta entre ellos, por lo sorprendente, este **«FIFA International Soccer» para Super Game Boy,** que significa poner al alcance de la portátil las excelencias del **mejor simulador de fútbol visto hasta el momento.**

Entre las opciones del juego encontraréis la posibilidad de jugar torneos, ligas, liguillas y amistosos, así como de modificar la cobertura y formación del equipo elegido entre un total de **16 selecciones.** Incluso podéis elegir el idioma para que **los textos aparezcan en español.** Por supuesto, los jugadores no serán tan grandes como en Super Nintendo, pero sí serán capaces de realizar chilenas y remates de cabeza como los de verdad. Eso, sí, para disfrutarlo tenéis que **esperar hasta marzo.**





«Cheese Cat-astrophe Speedy Gonzales» para MD y GG

UN RATON CON AIRES MEJICANOS

Un nuevo personaje de la Warner aparecerá **en MD y Game Gear en el próximo mes de abril.** Se trata de **Speedy Gonzales**, que llegará con una aventura **cien por cien plataformera,** con olorcillo a queso y muchos gatos al acecho. Así que id preparando vuestro poncho y vuestro sombrero mejicano, que la ocasión lo merece.







Al margen de la ley

«LOADSTAR» PARA CD

Muy pronto podremos disfrutar de un nuevo y vibrante título **para Mega CD**. Se trata de **«Loadstar»,** un juego que nos pondrá al margen de la ley, en una frenética huida de la justicia que **se sitúa en el Siglo XXI**. Aparte de su interesante contenido, el juego presentará **una soberbia calidad gráfica,** con espectaculares efectos especiales, secuencias de vídeo **y una banda sonora de escándalo.**

Un bombazo "Made in" Sega

«VIRTUA FIGHTER» PARA MD 32X

"Técnicamente no sería posible, pero nuestros colegas en Japón han vuelto a sorprendernos haciendo posible lo imposible". Con estas palabras, **Barry Jafatro, director europeo de marketing de Sega,** anunció con todo orgullo el lanzamiento de **«Virtua Fighter» para la plataforma 32X.**

El cartucho, que no estará disponible hasta **otoño del 95,** precisará de toda la potencia de **los dos Hitachi de 32 bits** de 32X y de la experiencia del **equipo de programación japonés de Sega AM2**, para mantener intactas las virtudes que le convirtieron en número uno de los salones recreativos. En principio, contará con todos los personajes y todos los golpes especiales del arcade original, además de una **opción para dos jugadores en modo versus.** Sega tiene previsto que el lanzamiento del juego **coincida con la puesta en escena de la nueva consola Neptuno** que, como ya sabéis, incluye en una sola máquina la combinación Mega Drive+32X.


«Toughman» MD


«Road Rash» Mega CD

«Immercenary» 3DO

EA SE TOMA LA JUSTICIA POR SU MANO

Estos chicos de **Electronic Arts** están que trinan. Buena prueba de ello son sus próximos lanzamientos, en los que predomina la acción, los mamporros y los disparos a tutiplén. El primero es **«Toughman» para Mega Drive,** un **simulador de una modalidad de boxeo amateur** bastante popular en Estados Unidos, en la que cualquier oficinista puede medir sus puños con el vecino de enfrente. Una vez metidos en faena, podréis ejecutar todos los golpes característicos de este deporte, con una peculiar perspectiva al más puro estilo «Super Punch Out».

«Road Rash» para Mega CD es una sugerente mezcla de las anteriores versiones de cartucho y las secuencias de animación de la conversión a 3DO. Además, se ha incluido un mayor número de menús y **una banda sonora con 10 temas de famosos grupos de los Estados Unidos.**

Por último, **«Immercenary» para 3DO** es un trepidante arcade programado por **Five Miles High,** en el que tendréis que eliminar al Perfecto después de haber "limpiado" de enemigos todos los escenarios anteriores. En este juego al estilo «Doom», no sólo deberéis demostrar **vuestra rapidez de reflejos, sino también vuestras dotes estratégicas.**

La curiosidad del mes

Cinco lobitos tenía la loba...

Cinco deditos para la consola

Cada día el mundo del sotfware de ocio se acerca más a la simulación total. Una tendencia que no sólo concierne a la calidad gráfica de los programas, sino también al diseño de soportes (Virtual Boy) y periféricos. A los Activator y compañía se les une ahora **The Glove, un guante que utiliza la misma tecnología de los pads habituales,** con botones A, B, C y Start que se pulsan con cuatro dedos, mientras el pulgar hacia arriba activa el pad. Así, el desplazamiento de los personajes y sus carreras y saltos se realizan **con sólo mover la mano en la dirección deseada.**

Este periférico, diseñado y comercializado en USA **por Noah y Adam Ullman,** propietarios de **Anaphase Unlimited, ,** sirve **para Mega Drive y Super Nes.**

Un pequeño retraso

«Bubsy» 2 no verá la luz hasta abril

A pesar de que el comentario del juego apareció en el número 38 de la revista, **«Bubsy 2 Lost in the Amazatorium»** se está haciendo de rogar en nuestro país. Para refrescaros un poco la memoria, deciros que se trata de **una aventura de plataformas,** en la línea de la primera aparición del minino **en Super Nintendo.** En ella, Bubsy tendrá que adentrarse en un sorprendente parque de atracciones para **rescatar a sus sobrinos, los Bubsy Twins,** y luego enfrentarse al malvado Oinker P. Hamm. Podréis jugar solos y también cooperar o competir con otro jugador. Todo esto, **a partir del próximo mes de abril.**

«Barkley Shut up and Jam 2»

La segunda parte del cartucho de **Sport Accolade para Mega Drive** saldrá en el mes de **abril,** y en ella nos enfrentaremos a Barkley y su compañero en un basket sin reglas. Sus mayores novedades: la posibilidad de salvar estadísticas y un mayor control de los jugadores.



«36 Great Holes»

A principios de **abril, Mega Drive 32X** estrenará su primer cartucho de golf con una recopilación de **los mejores 36 hoyos del circuito mundial.** El juego, adornado con una gran calidad gráfica, nos ofrecerá un amplio abanico de opciones, que nos obligarán a aprender y manejar todos los secretos de este técnico deporte.

«Kawasaki Superbike»

A partir del próximo mes de **abril** y de la mano de **Dro-Soft,** llegará a los usuarios de **Mega Drive** este apasionante simulador de motociclismo. La perspectiva, como si fuéramos subidos en la máquina, realza la **sensación de velocidad,** lo que constituye la mejor virtud de un juego pensado para sentir grandes emociones.

«Dirt Racer»

Es el último grito de **Elite Systems** para **Super Nintendo** con **chip Super FX**. Un sensacional juego de carreras con rasgos de tres clásicos del género: «Super Mario Kart», «Stunt Race FX» y «Street Racer». Ofrece tres escenarios diferentes, con cinco circuitos cada uno, y tres todoterreno con el habitual **realismo de un simulador.**





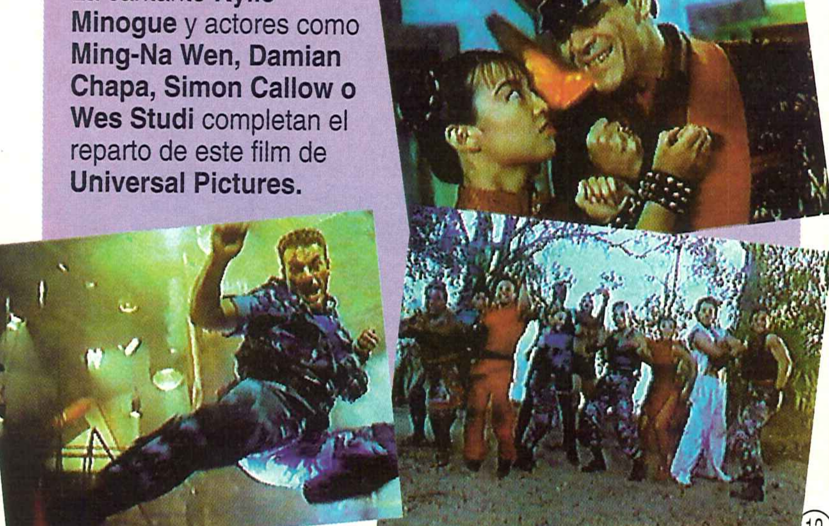
A punto de estrenarse en España la película basada en «S.F.II»

"STREET FIGHTER", ASÍ ES LA PELÍCULA

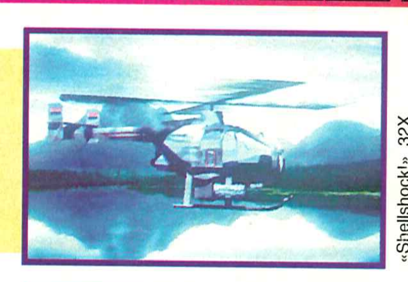
"Street Fighter" cuenta con el honor de ser **la primera superproducción que se basa en un videojuego,** cuando los adictos a las consolas estamos más bien acostumbrados a que el proceso se realice a la inversa. El artífice de tamaña hazaña es **Steven de Souza, guionista y director de la película** que ya está a punto de estrenarse en nuestro país. Aunque "Street Fighter" supone su debut como director, de Souza está muy ligado al cine de acción, ya que ha escrito, entre otros, los guiones de "Jungla de cristal", "Comando" o "48 horas", por lo que es casi seguro que "Street Fighter" no dejará ni un momento de respiro.

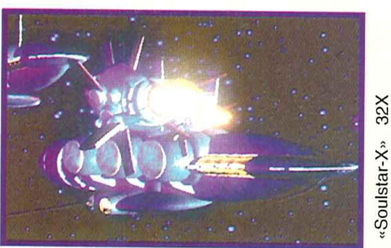
El videojuego de Capcom se ha convertido en **una intrigante aventura localizada en Shadaloo,** país azotado por una guerra civil. Allí, **el general M.Bison,** interpretado por el recientemente fallecido **Raul Julia,** ha secuestrado a 63 voluntarios de las Naciones Unidas, por los que pide un rescate de 20.000 millones de dólares. **Jean-Claude Van Damme,** en el papel del **coronel William F. Guille,** será el encargado de dirigir las tropas aliadas destinadas al rescate.

Con estos personajes como principales motores de la acción, el resto de los luchadores del videojuego aparecerán como secuaces de Bison o como miembros del comando de Guille. La cantante **Kylie Minogue** y actores como **Ming-Na Wen, Damian Chapa, Simon Callow o Wes Studi** completan el reparto de este film de **Universal Pictures.**



MÁQUINA TOTAL CORE


«Shellshock!» 32X


«Soulstar-X» 32X

Core Design suele apostar por todo tipo de formatos, incluso por aquéllos que en un momento determinado parecen sufrir una cierta sequía de lanzamientos. Tal es el caso de **Mega 32X,** para el que actualmente prepara, «Soulstar-X» y «Shellshock!».

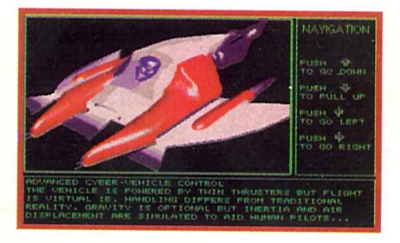
«Soulstar-X» es un **simulador espacial provisto de todos los adelantos de la técnica:** 256 vistosos colores, decorados diseñados con **Silicon Graphics,** diversas perspectivas de la nave, suelos en tres dimensiones, y una velocidad de juego muy superior a la versión original de Mega CD.

Por su parte, **«Shellshock!»** es otro sobresaliente simulador, esta vez de tanques, protagonizado por **los carros de combate THA Wardenz y M-13 Predator.** A lo largo de **48 misiones** contaréis con el apoyo aéreo de avanzados cazas, con lo que el realismo y la emoción están garantizados. Podréis disfrutar de ambos cartuchos **en abril próximo.**

Holocausto cibernético

«CYBERWAR»

Está a punto de lanzarse una segunda parte de "El cortador de césped", aún más cibernética y virtual. Paralelamente, va a salir **«Cyberwar»**, un juego futurista **para Mega CD, 3DO, Saturn y Playstation.** A lo largo del mismo tendréis que **utilizar todo tipo de armas de la última generación**, resolver problemas de inteligencia y enfrentaros a diversos monstruos cibernéticos.





GANADORES CONCURSO TOIS R US

En el número de noviembre de Hobby Consolas, **TOIS R US** organizó un concurso en el que regalaba **5 consolas Mega Drive 32 X.** Los ganadores son los siguientes:

Manuel Martínez Díaz	**Cernayola del Vallés**
Alfonso Gálvez Rodríguez	**Barcelona**
Rafael Muñoz Aguilera	**Córdoba**
Israel Casado Moreiro	**Móstoles**
José L. Damiano Regordan	**Ceuta**







LOS 16 BITS RECIBIRÁN EN BREVE A LOS PICAPIEDRA

Finalmente va a ser **Arcadia**, y no Columbia como se anunció en un principio, la encargada de distribuir en nuestro país **«The Flintstones» para Mega Drive y Super Nintendo.** Ambos cartuchos estarán basados en la película de Spielberg que arrasó el verano pasado, por lo que Pedro Picapiedra, el protagonista absoluto de los juegos, tendrá la cara y **la figura regordeta del actor John Goodman.**

Como podéis imaginar, se tratará de dos juegos plataformeros y divertidos al cien por cien. Eso sí, tendréis que esperar **hasta el mes de mayo** para disfrutar con las aventuras de la familia más moderna de la Edad de Piedra.

AMERICAN LASER DESENFUNDA SUS LANZAMIENTOS

«Space Pirates» 3DO

«Mad Dog II» CD



«Crime Patrol» 3DO

«Mad Dog II»

El mercado norteamericano del Mega CD está en permanente ebullición gracias a la labor de compañías como **American Laser Games,** que en su historial cuenta ya con éxitos de la talla de **«Mad Dog McCree».** Las características comunes a todos sus juegos es que están **íntegramente compuestos por secuencias cinematográficas,** y que ofrecen la sencilla y adictiva mecánica de **apuntar y disparar a todo lo que se mueva,** ya sea en el lejano Oeste o en los bajos fondos de una gran ciudad.

En esta línea, se acaba de lanzar en USA **«Crime Patrol»,** un disco **para Mega CD y 3DO** en el que hay que emprenderla a tiros (incluso con la Menacer de Sega o la GameGun de la propia American Laser) contra todos los maleantes de la ciudad, mientras se va ascendiendo de categoría dentro de la jerarquía policial. También en 3DO acaba de salir **la segunda parte del célebre «Mad Dog»,** que esta vez traslada su tiroteo particular a los escenarios del Lejano Oeste. Este título aparecerá próximamente también para Mega CD. Más adelante saldrán **«Drug Wars» y «Space Pirates» para 3DO.**

«Frankestein»

Aunque aún no está clara la fecha oficial de lanzamiento, lo cierto es que ya está lista y preparada **la versión jugable del «Frankestein»** que arrasa en los cines. El juego **de Super NES** y sus ocho megas siguen con fidelidad los pasos dados por el monstruo en la gran pantalla, recreando a la perfección todos los escenarios y situaciones de la película.



«Skeleton Krew»

Según **Core,** éste va a ser su último título **para Mega Drive**. Sus inquietudes van a centrarse en las nuevas máquinas. Sea como fuere, este **juego tridimensional** de espectacular aspecto tiene los mejores ingredientes de los **arcades y la aventura,** incluidos dos jugadores simultáneos, lo que le pronostica un éxito seguro.

«NBA Action 95»

En abril, este fenomenal cartucho de basket llegará **a Mega Drive** para deleite de los amantes de este vibrante deporte. Para esta nueva versión se han **revisado y actualizado los nombre de equipos** y jugadores, se ha **modificado la perspectiva** y se han incluido **nuevas estrategias de juego.** Un poco de calma.

«Looney Toons Basketball»

Sunsoft sigue produciendo joyas marca ACME como ésta **para Super Nintendo:** un 16 megas que combina la fantasía y el basket. Desfilarán por ella **los personajes más populares de la Warner,** dotados de movimientos poco reglamentarios como, por ejemplo, convertir el balón en un pastel de crema o en una pelota perruna.





Wonder Project J

Un Pinocho a la japonesa







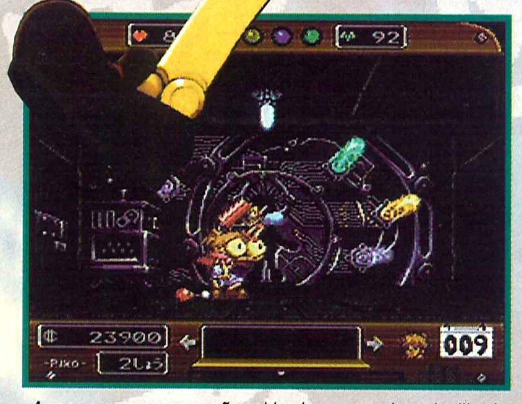


Las minas del rol siguen funcionando de maravilla para el **soporte 16 bits de Nintendo.** Además de cantidad, en ellas se puede encontrar variedad y calidad. Un buen ejemplo lo tenemos en **«Wonder Project J», de Enix.**

La historia os introduce en una isla llamada Kolulo, en la que robots y humanos viven en perfecta armonía... hasta que empiezan los roces entre ellos. El doctor Jebet se hace cargo del problema, **creando un nuevo androide que responde al nombre de Gijin 4649, o Pino** para los más allegados. Dentro de esta creación mitad hombre y mitad máquina, **se esconde el circuito J,** del que nadie conoce exactamente su poder.

Para que Pino se desplace por unos originales fondos en busca de la solución a los enfrentamientos, el doctor **crea una pequeña hada inspirada en Campanilla,** que dispone de alas y polvos mágicos. Este hada es la que controlará el jugador, y **a través de ella dirigirá a Pino** y le hará recoger los objetos que se encontrará a lo largo y ancho de la isla de Kolulo.

Con objeto de hacer el rol más entretenido, Pino, que casualmente se parece a otro personaje de juegos infantiles, **dispone de animaciones creadas con mucho sentido del humor.** En cualquier momento empezará a llorar o recibirá una leve caricia de maza, propinada por el hada. En suma, **un protagonista peculiar para un programa de rol muy divertido y diferente.**



Aunque parece pequeña, el hada es una duendecilla de armas tomar. Cuando se cabrea, no duda en usar el martillo contra Pino. ¡Qué ojos más bonitos!, ¿verdad?







Aunque pueda parecer mentira, cuando la necesidad aprieta, hasta japonés es capaz de aprender un redactor de Hobby. En la mecánica de «Wonder Project J» no sólo hay que tener en cuenta lo que se dice, sino también los botones de la parte superior.

Consola: Super Nintendo

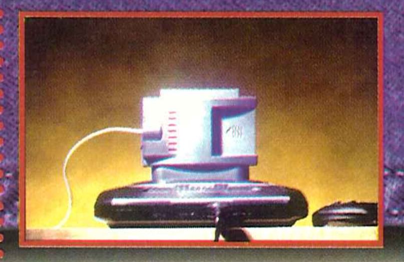
Compañía: ENIX

Megas: 24

Antecedentes: «Wonder Project J» se une a la línea de todo un clásico para Super Nes, la saga «Dragon Quest». Físicamente, el antecedente es Pinocho.

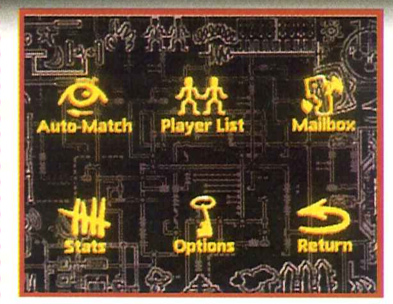
Algunos podrán vivir sin ella...



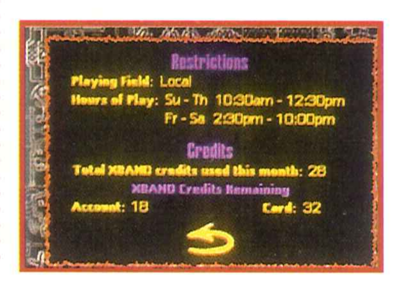




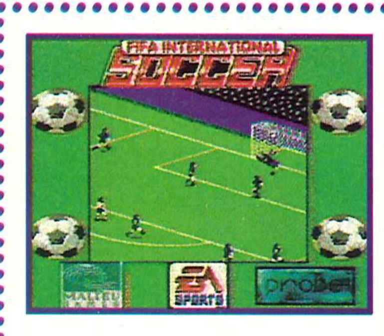
Xband



Una nueva línea de juego. En Estados Unidos ya van acostumbrándose a la aplicación de los más avanzados sistemas de telecomunicación en los videojuegos. Como ejemplo tenemos el **Xband de Catapult Systems,** un modem que permite **conectar la Mega Drive a la línea del teléfono y jugar contra cualquier otro consolero** por el precio de unos **8 dólares (1.000 pesetas) al mes.** Para ello, el requisito fundamental es que los dos jugadores inserten el mismo juego en su consola y que dicho cartucho forme parte del menú del sistema. Se prevé que a lo largo de este año **se adapte también a Super Nintendo.**



Fifa international soccer



Emoción en el "miniestadio". Nos referimos al enfervorizado "miniestadio" de **Game Boy,** donde **THQ** ha organizado un campeonato en la cumbre. Esta versión en miniatura del coloso de los simuladores de fútbol ofrece **la misma perspectiva** que sus hermanas mayores y **una infinidad de opciones** para todos los gustos. Así, podréis diseñar vuestra propia alineación y estrategia, jugar con **las mejores selecciones del mundo**, fijar el tiempo de juego y las condiciones del campo e incluso elegir si se juega con o sin faltas. En suma, un cartucho de lo más completito para vivir en Game Boy las emociones del deporte rey.

Truemotion

La magia del séptimo arte. Uno de los problemas que más dolores de cabeza han producido a los programadores de videojuegos ha sido **la inclusión de secuencias cinematográficas en sus programas.** Pues bien, gracias al sistema **Truemotion de Duck Corporation** ese problema se resuelve mucho más fácilmente, puesto que **las operaciones de digitalización se realizan directamente a través del software.**

Dada su espectacularidad, y ante la inminente aparición de nuevos formatos (3DO, Saturn, etc.), estos fragmentos de vídeo se han convertido en un elemento imprescindible en los juegos del futuro. Así que parece bastante lógico que cada vez **sea mayor el número de compañías de programación** que recurran a este servicio.

Fireteam rogue



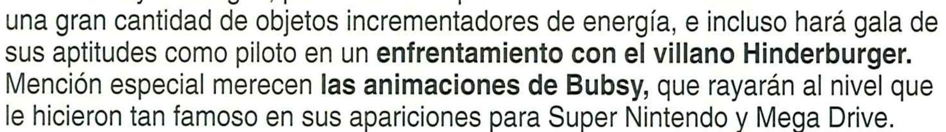
Tres al precio de uno. Anunciado hace tiempo por **Accolade** como su bombazo del año, **«Fireteam Rogue»** va a salir pronto **en Mega Drive** al mercado norteamericano. Su principal virtud es que **reúne tres géneros en un solo cartucho: rol, plataformas y simulación espacial.**

Vuestro objetivo será apoderaros del Dark Talis, el cristal del poder absoluto, antes de que el malvado Seth el Devorador se haga con él. Para ello tendréis a vuestra disposición a **cuatro héroes, cada uno con sus propias técnicas de ataque,** que deberéis alternar a lo largo del juego.



Bubsy the bobcat

Arañazos en la portátil. La pantalla líquida de la **Game Boy** va a maullar próximamente gracias a la visita de la genial mascota de Accolade. La versión portátil de **«Bubsy»** estará **basada en la segunda parte de sus aventuras para 16 bits,** y derrochará sentido del humor y chulería a raudales. En ella, nuestro minino deberá **recorrer tres mundos** repletos de obstáculos y enemigos, para lo cual dispondrá de una gran cantidad de objetos incrementadores de energía, e incluso hará gala de sus aptitudes como piloto en un **enfrentamiento con el villano Hinderburger.** Mención especial merecen **las animaciones de Bubsy,** que rayarán al nivel que le hicieron tan famoso en sus apariciones para Super Nintendo y Mega Drive.



...tú, no.



Este mes tienes la mejor oportunidad para ponerte al día con el mundo del videojuego. En Hitech encontrarás todo lo que necesitas para no perder comba nunca. Para que eso de la nueva generación de consolas no te suene a chino. Verás cosas increíbles, sentirás en tus carnes la potencia de las máquinas más avanzadas, de la nueva tecnología. Y si hasta ahora no te hemos dado un motivo para que creas que no puedes vivir sin esta revista, cómprala y sabrás lo que es bueno.

Lo nunca visto.



¡BÚSCALA YA EN TU QUIOSCO!

«Spiderman», «Stargate», «True Lies» y «Warlock» entran en juego

Acclaim

cuatro buenas razones para seguir jugando

Todos asociamos el nombre de Acclaim con «Mortal Kombat II». Sin embargo, esta compañía norteamericana no basa todo su éxito en tan sólo un título. Prueba de ello es el amplio catálogo que tiene ya a sus espaldas y que va a verse notablemente aumentado durante los próximos meses. Para empezar, hemos seleccionado cuatro juegos: «True Lies», «Spiderman», «Warlock» y «Stargate», que vendrán acompañados de «NBA Jam Tournament Edition», «Judge Dredd» y «Road Rash 2» en sus respectivas versiones para Mega Drive y Super Nintendo. De momento, podéis ir abriendo boca con estas imágenes, pero tranquilos, porque también en otras secciones de la revista encontraréis más información sobre esta compañía que, al parecer, se ha propuesto acaparar toda vuestras atención.



Spiderman

el héroe de Marvel ataca de nuevo

El sorprendente **Spiderman**, el superhéroe más emblemático **de la casa Marvel**, está preparado para lanzar sus redes a diestro y siniestro en los sistemas de 16 bits. **Acclaim y Marvel Software** han preparado un cartucho que trasladará **a Super Nintendo y Mega Drive** toda la acción de los comics, así como de los dibujos animados que protagoniza en televisión el Hombre Araña. En base a esto nos encontraremos con dos cartuchos impecablemente realizados, por los que Spiderman se desplazará con rapidez y agilidad apoyándose en sus arácnidas redes.

Pero cuando un superhéroe pisa una consola nunca lo hace sin la compañía de los supervillanos de turno. En esta ocasión los seguidores de Marvel en general y de Spiderman en particular disfrutarán **con los 20 malvados** que han abandonado por un tiempo las páginas de los comics, para hacer acto de presencia en los 16 bits y, de paso, incordiar un poco a nuestro protagonista. ¡Ah!, y no os perdáis **la aparición especial de los 4 Fantásticos.**

Spiderman va a deslizarse de nuevo por sus arácnidas redes en los 16 bits de Sega y Nintendo, Frente a él, 20 enemigos del cómic.





True Lies

Arnie da la cara en los 16 bits

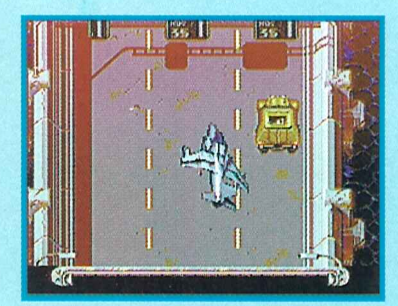








Después de arrasar en los cines del mundo entero, «True Lies» llegará dispuesto a hacer lo propio en Mega Drive y Super Nes.

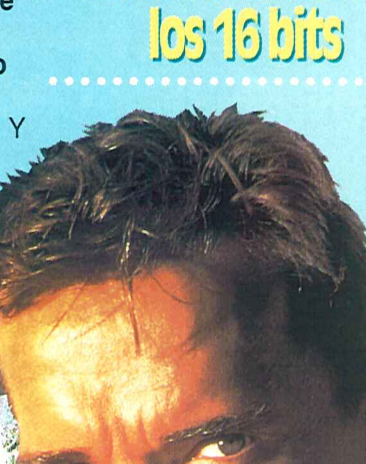


Entre otras cosas, «True Lies» os dará la oportunidad de pilotar un Harrier mientras os enfrentáis a los malos de turno.

Una de las películas más taquilleras del pasado año no podía quedarse sin su **correspondiente adaptación a videojuego**, y más con un protagonista con tanto tirón popular como **Arnold Schwarzenegger.** Por eso, Acclaim no ha resistido la tentación de **convertir "True Lies", o "Mentiras Arriesgadas"** como se llamó en nuestro país, en un entretenido y adictivo videojuego **para Super Nintendo y Mega Drive.** En cualquiera de las dos versiones tendréis la oportunidad de meteros en los musculitos de Arnie, para vivir una aventura de espionaje con mucha, mucha acción.

Siguiendo fielmente el desarrollo argumental de la película de James Cameron, os introduciréis en un **trepidante arcade con perspectiva aérea** en el que tendréis que veros las caras con cientos de oscuros personajes que pretenden **introducir un misil nuclear en Estados Unidos.** Ni Schwarzenegger ni vosotros mismos en el papel de intrépidos jugadores estaréis dispuestos a que suceda una catástrofe de esta magnitud, así que no os quedará más remedio que armaros hasta los dientes para evitarlo.

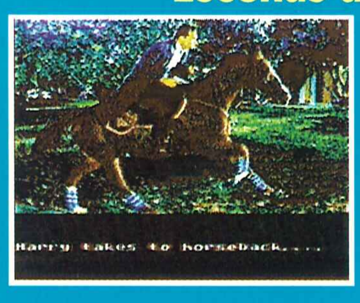
Con ese objetivo recorreréis **los mismos escenarios que aparecían en la película,** e incluso **pilotaréis el famoso Harrier** que tanto asombro causó en la pantalla grande. Y por cierto, la salsa de tomate que hacía las veces de sangre en el film tampoco faltará en este juego **recomendado para mayores de 13 años.**

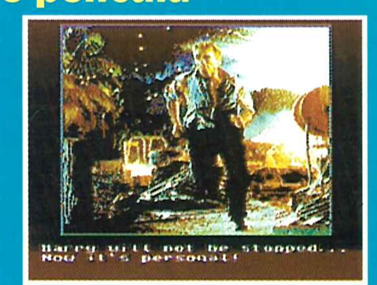




Si en la película Arnie esquiaba como un profesional, en el juego no va a perder la oportunidad de deslizarse por la nieve.

Escenas de película





Como viene siendo habitual en las adaptaciones de películas, en «True Lies» no faltarán las imágenes digitalizadas del film protagonizado por Arnold Schwarzenegger. Éstas no sólo nos recordarán las mejores escenas de la película, sino que también servirán como nexo de unión entre las diferentes fases, metiéndoos en materia de lo próximo que os espera.

Modo "gore" en Mega Drive

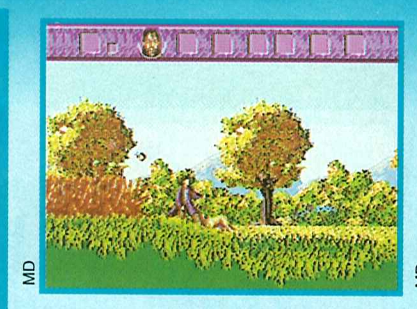

MD


SN

El tema de la aparición de sangre en los videojuegos siempre levanta cierta expectación. Así que para que lo tengáis todo claro, os avisamos que sólo en la versión de «Warlock» para Mega Drive se verá la famosa y polémica hemoglobina.

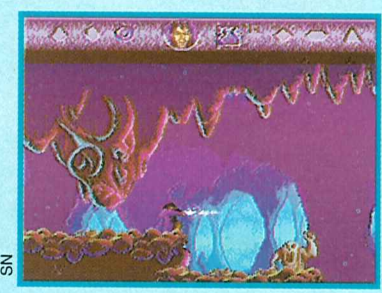
Warlock

hechizo, brujos y misterio


MD


MD


MD


SN


SN

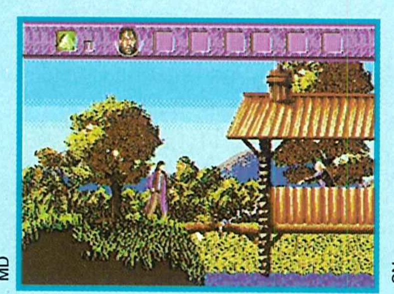
Un enigmático brujo, un valiente aprendiz de ídem, hechizos y mucha acción serán los ingredientes de esta interesante historia.

En contra de lo que se podía pensar, Warlock no es el nombre del protagonista de este juego, sino de un misterioso brujo que viaja en el tiempo y al que tendréis que derrotar si os decidís por esta **oferta de Acclaim para Super Nintendo y Mega Drive.**

Se trata de una historia plagada de misterios y esoterismo, en la que asumiréis **el papel de un valiente aprendiz de brujo que viajará incansablemente tras el demoníaco Warlock** a través de agujeros temporales. Contaréis para ello con la ayuda de unos ancianos druidas, que al comienzo de la aventura os iluminarán con su sabiduría.

Vuestro objetivo será muy simple: **conseguir seis piedras mágicas antes de que las obtenga vuestro adversario,** es decir, Warlock. Claro que fácil, lo que se dice fácil, no lo vais a tener. Y es que este siniestro brujo **recurrirá a hechizos ancestrales** con tal de evitar que las piedras mágicas caigan en vuestras manos.

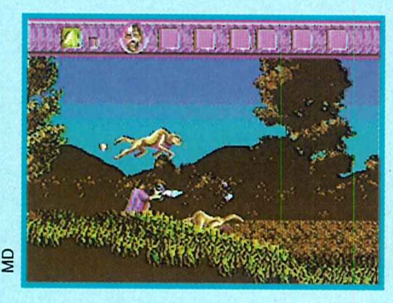
Pero en lo que se refiere a los hechizos, vosotros tampoco iréis mal servidos. Además, **podréis completar vuestra colección de magias** con los objetos que estarán dispersos a lo largo de esta aventura.


MD

A Warlock le veréis la cara con bastante frecuencia, ya que el brujo aparecerá cada dos por tres para incordiaros.


SN

El arma principal del protagonista contra las criaturas que acechan en la oscuridad serán los hechizos que les podrá lanzar.

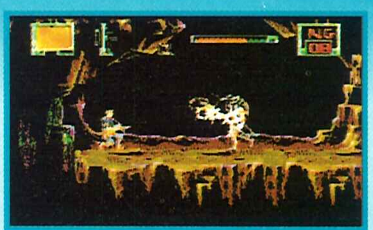

MD


SN

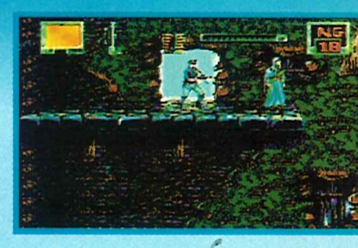

MD

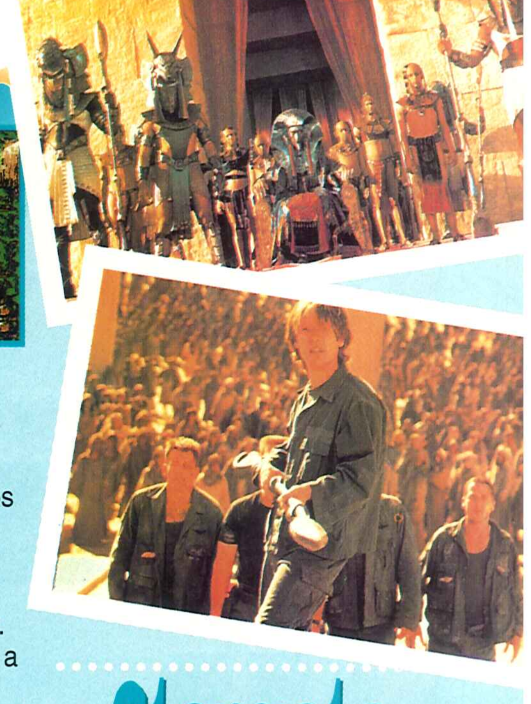

SN







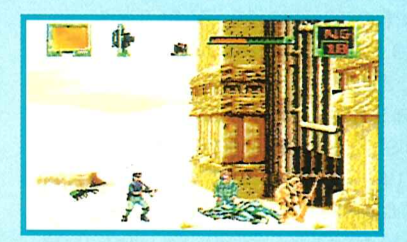






El coronel O'Neil tendrá la oportunidad de adentrarse en cuevas y habitaciones secretas con objeto de reforzar su arsenal.

Probe y Acclaim han sido los encargados de recrear en Super Nintendo la fascinante "Puerta de las Estrellas" y todo lo que detrás de ella acontece.



Uno de los aspectos más llamativos del juego serán sus gráficos y ,sobre todo, la suavidad de movimientos de O'Neil.



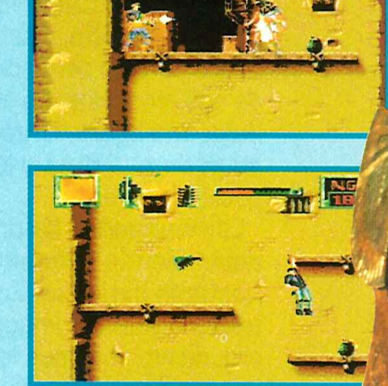
Stargate

De la Super a las estrellas

Como sucediera con la versión para Mega Drive de este mismo juego, **Acclaim y Probe** han sido los responsables de **trasladar a los 16 bits de Nintendo** esta historia de ciencia ficción y misticismo que ya ha triunfado en el cine. **«Stargate»** os invitará a traspasar el umbral de una misteriosa puerta egipcia, la cual os trasladará a otra dimensión siempre que os decidáis a **asumir el papel del coronel Jack O'Neil,** un militar especialista en misiones arriesgadas que recibe el encargo de destruir la puerta que comunica con otros mundos.

Una vez en **Abydos** tendréis que enfrentaros **a la ira divina del dios egipcio Ra,** que pretende emplear la Puerta de las Estrellas para llegar a la Tierra y expandir por ella su poder. Para completar con éxito vuestro objetivo, contaréis con un amplio arsenal de armas que podréis ir completando a medida que avanzáis **por la ciudad de Nagada,** siempre y cuando tengáis cuidado de recoger los correspondientes items.

Con «Stargate», ante vosotros se abrirá una misteriosa puerta en la Super. Una puerta que os trasladará a **una nueva dimensión en el concepto de la diversión y el entretenimiento,** por medio de una aventura en la que deberéis sentiros, al igual que O'Neil, como peces en el agua.



Las portátiles también conducen a las estrellas

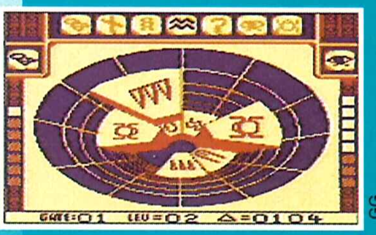
GB



GG



GB



GG



Acclaim no se ha olvidado de Game Boy y Game Gear a la hora de tratar «Stargate». Así, Probe ha programado un cartucho en plan puzzle idéntico para las dos consolas. En él deberéis arrebatarle a Ra el dominio de las puertas, completando sus combinaciones.



Saturn
Pisa con fuerza

No hace ni tres meses que SegaSaturn salió a la venta en Japón, y la gran maquinaria japonesa ya funciona a todo tren para promocionar la que será una de las opciones más seguras en el futuro del sector.

De momento, hemos podido conocer el aspecto del modelo que llegará oficialmente a Europa -y que os mostramos en estas páginas-, pero además, tenemos las imágenes de los juegos más potentes que lanzará Sega en los próximos meses. Y de regalo, el primer programa de fútbol que aterriza en esta consola: «Victory Goal».

Aunque aquí en España el público en general sólo conozca detalles por nuestras publicaciones, la batalla en Japón se ha desencadenado, y de momento no ha hecho más que empezar. **Sega y Sony se están jugando mucho,** y saben que los primeros pasos pueden ser decisivos para el futuro de sus productos. Lo cierto es que **Sega lleva una ligera ventaja de fechas sobre su poderosa rival,** y lógicamente lo está haciendo valer.

Las campañas de promoción en Japón están siendo intensísimas y, por cierto, bastante curiosas. En los anuncios de televisión se ha tomado como base un argumento en el que los supuestos habitantes de Saturno -es decir, los saturnianos- manufacturan la máquina en su planeta, para después, disfrazados de terrícolas, traerla a nuestro planeta y comenzar a comercializarla desde Tokyo. Imaginación, desde luego, no les falta. También se han tomado algunas imágenes impactantes en las que se puede ver, por ejemplo, a un culturista tal y como su madre le trajo al mundo, utilizando la Saturn para cubrirse sus vergüenzas. El caso es que **el público japonés está siendo bombardeado indiscriminadamente con constantes referencias al sistema de Sega.**

Mientras, en USA ya se está preparando una campaña de similar magnitud, aunque ésta tardará algo más en llegar a los canales de televisión yankees. De momento, sólo se ha realizado una promoción a nivel profesional -para tiendas, distribuidores, etc-, que al parecer ha tenido una buena acogida. Así que lo demás es cuestión de tiempo.

Pero las verdaderas "alegrías" llegan de la mano de los juegos. Las imágenes de los lanzamientos más potentes para los próximos meses son la auténtica baza que juega el departamento de marketing de Sega. El auténtico objeto del deseo sigue siendo **«Daytona USA».** Parece que el programa ya se encuentra bastante avanzado, y **puede que en el próximo**



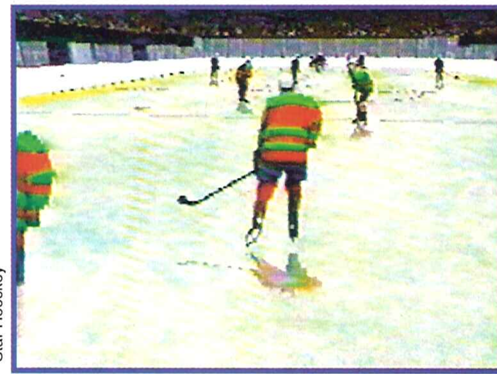
Daytona USA







Virtua Cop



Star Hoockey

El clásico de Am 2, «Virtua Cop», estará disponible pronto para Sega Saturn, así como este juego de béisbol.

«Star Hockey» y «Mr Bones» serán otras de las estrellas que Sega tiene preparadas para este año 95.



Baseball-Saturn

Mr Bones

mes de marzo pueda estar disponible en Japón. Todo indica que la conversión va a ser una auténtica pasada, y para muestra, aquí tenéis unas cuantas imágenes del estado actual del juego. No obstante, todo el mundo está expectante por saber **si en Sega pueden llegar a superar la calidad obtenida por Namco con su «Ridge Racer».**

Pero el catálogo de software no se acaba ni mucho menos con «Daytona». Otros juegos también se encuentran en plena etapa de desarrollo, y por lo que demuestran las imágenes no le van a andar a la zaga a «Daytona» en cuanto a calidad se refiere. Por una lado se encuentran dos programas deportivos: **«Star Hockey» y un juego de béisbol que todavía no tiene asignado un nombre.** Ambos utilizan gráficos poligonales y todo tipo de efectos, como rotaciones, diferentes perspectivas, zooms, etc. Más singular resulta otro programa llamado **«Mr. Bones»,** del que hasta ahora se conocen pocos detalles, pero cuyas imágenes nos han dejado gratamente sorprendidos.

La llegada de esta máquina a España aún queda algo lejana, pero todas estas noticias hacen concebir buenos augurios para el futuro de este sistema.



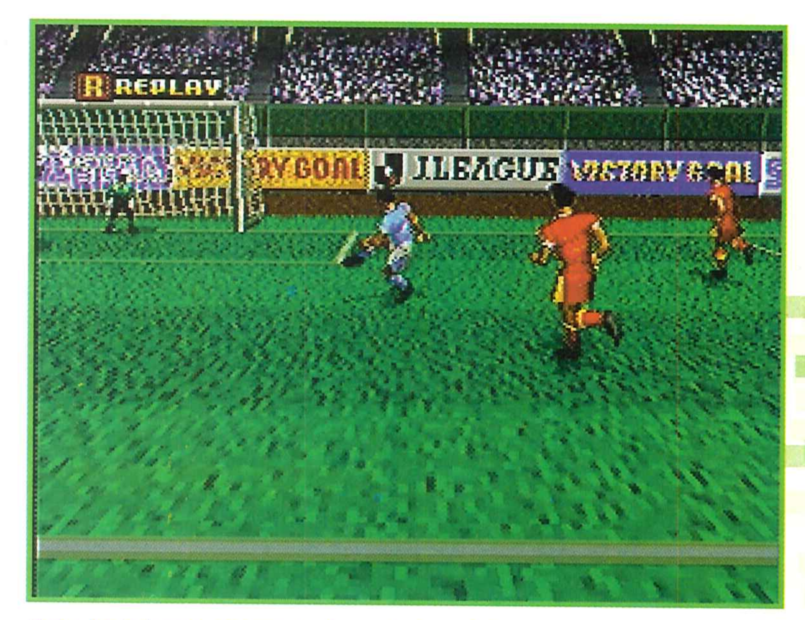


Características técnicas definitivas de SEGA SATURN

CPU: *Principal Dos procesadores SH 2 (32 bit RISC CPU), a 28,6 MHz y 25 MIPS cada uno.*
Un procesador SH 1 (32 bit RISC), a 20 MHz y 17 MIPS.
Un procesador 68EC (16 bit CISC), a 11, 3 MHz y 1,1 MIPS.
SONIDO: *32 canales de sonido y 16 bit (calidad digital), a 44,1 KHz.*
Memoria Principal: 16 Mb.
VRAM: *12 Mb.*
AUDIO: *4Mb.*
CD BLOCK: *4MB.*
BACK UP RAM: *256 Kb.*
IPL ROM: *4Mb.*
MEMORIA TOTAL: *36 MB.*
RESOLUCIÓN: *320 x 224 hasta 704 x 480 (sólo superada por la Jaguar).*
Gráficos: 16,7 millones de colores, Scaling, rotaciones, etc.
500.000 polígonos por segundo (sin texturas).
CG CAPACIDAD: *Texture mapping, sombreados planos, degradados y estructuras metálicas.*
CD: *Doble velocidad.*
RELOJ: *Única consola actual con reloj.*
Tipo de software: Juegos en CD, cartuchos, CD audio, CD + G.
OPCIONES: *Video CD, MPEG, Photo CD.*
Periféricos: Memoria Back up (4Mb), Ratón, adaptador 6 jugadores, Arcade Racer, Pad con infrarojos, unidad RF, etc.



Éste es el aspecto definitivo del modelo de Saturn que llegará a Europa. Han cambiado el color -ahora es negro- y algunos de los logos dibujados en la carcasa.



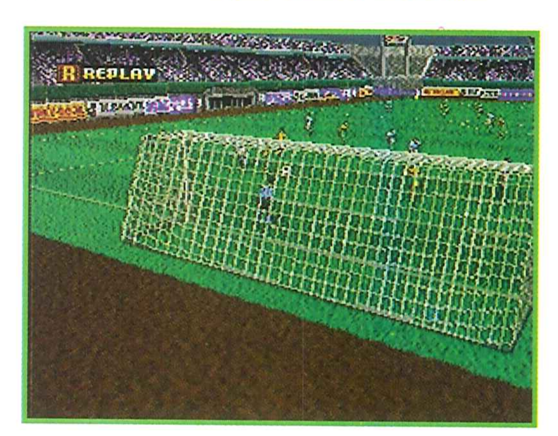
Todas las imágenes son espectaculares desde cualquier tipo de perspectiva. Las repeticiones de las jugadas permiten disfrutar de ángulos realmente inverosímiles.





Victory Goal

fútbol de 32 bit

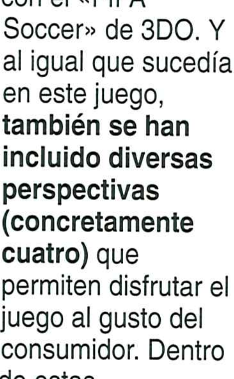


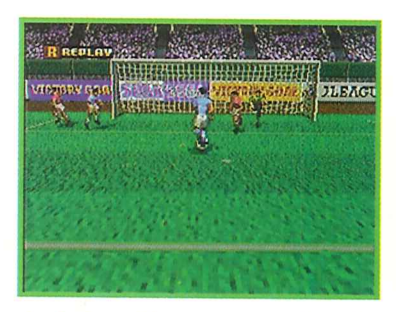
No ha tardado mucho en llegar. Saturn ya tiene en sus circuitos el primer programa de fútbol, que esperamos no sea el último. La propia Sega se ha encargado de programar este juego, basándose en una técnica parecida a la utilizada con «Virtua Fighters». **Los jugadores están formados a base de polígonos,** así como casi todas las formas que aparecen en el campo.

El efecto conseguido es el más impresionante que hayamos visto en un juego de fútbol junto con el «FIFA Soccer» de 3DO. Y al igual que sucedía en este juego, **también se han incluido diversas perspectivas (concretamente cuatro)** que permiten disfrutar el juego al gusto del consumidor. Dentro de estas perspectivas existe **un zoom que posibilita tres planos diferentes**, y que bien puede ser automático - sólo actúa en los saques de faltas y corners para ofrecer una vista más amplia del terreno de juego- o bien puede utilizarse voluntariamente para concretar el plano más adecuado en cada lance del juego.

La licencia concedida por la liga japonesa de fútbol **presenta a 12 de los equipos más prestigiosos de aquel país,** de los que por supuesto no se conoce ni un solo nombre. Sin embargo, éste es un inconveniente menor, pues **la facilidad en el control del juego** permite disfrutar de un arcade rápido, sencillo y muy espectacular, ideal para participar dos jugadores, aunque los diferentes tipos de competición no impiden que el compacto tenga cuerda para rato, incluso en la modalidad de un solo usuario.

En fin, **Sega ha realizado el juego de fútbol que todos esperábamos para una consola como Saturn.** Un juego totalmente innovador en sus aspectos gráficos, y muy fácil de controlar sea cual sea la destreza del jugador.



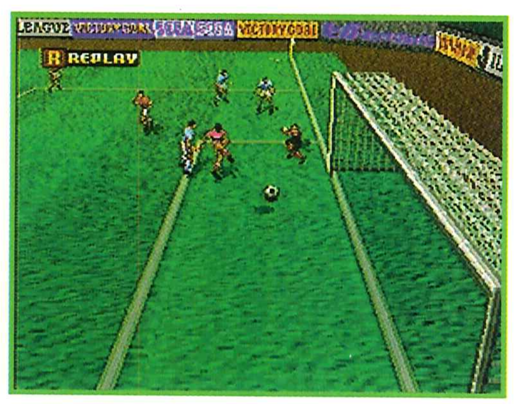


Las texturas del campo se aprecian sobre todo en los planos más cortos. Sega ha completado un detallado trabajo gráfico.



Las cuatro perspectivas que ofrece «Victory Goal» son totalmente jugables. La elección depende sólo del usuario.







El proceso de doblaje, paso a paso

Videojuegos en castellano

Sorry, I don´t speak english

A jolly old innkeeper waves his quill in the air as he asks, "will you sign the registry?" Para muchos esta frase puede llegar a ser todo un misterio, pero sólo se trata del primer texto de "Might and Magic", un juego de rol para Mega Drive. Afortunadamente, cada dìa son más las personas en España que están interesadas en que no sólo los iniciados en la bella lengua de Shakespeare puedan disfrutar de juegos tan geniales como éste.

Los juegos con textos y diálogos en castellano continúan resultando, hoy por hoy, bastante escasos. Por no decir inexistentes. En juegos de plataformas, puzzles, arcades de lucha y demás juegos de acción, este detalle apenas tiene importancia: casi todo el mundo entiende a la perfección el lenguaje de los puños. Pero en esos juegos tan maravillosos llamados **aventuras interactivas** y **juegos de rol**, **los diálogos y todos los textos en general, son, sin duda, parte fundamental de la diversión.**

Desgraciadamente, en España ya estamos habituados a que se comercialicen juegos con diálogos en inglés o francés, lo cual es poco menos que mutilar de entrada la capacidad de entretenimiento del original. Este es el caso de excelentes juegos como "Drácula Unleased" para Mega CD o "The Secret of Mana" para Super NES, **juegos de una enorme calidad pero que pasan prácticamente desapercibidos ante un público que no acaba de "verle a gracia" a esto de los juegos de rol.** Lógico. El idioma puede llegar a convertirse en una barrera infranqueable.

Una apuesta por el software de calidad

Sin embargo, poco a poco parece que van saliendo al mercado programas traducidos íntegramente al español. Este esfuerzo por parte de las compañías tiene una explicación evidente: **ante la presión que ya están ejerciendo los nuevos soportes, -que pueden ofrecer hasta 4 ó 5 idiomas simultáneamente, hay que espabilar.**

Con esta filosofía saldrán un buen número de juegos con textos y/o diálogos en castellano. **Mega Drive** ya dispone de «**Ecco 2, The Tides of Time**» y «**Soleil**». En breve aparecerán «**Asterix y el poder de los dioses**», «**Story of Thor**» y «**Theme Park**». **Super Nintendo** también participará de esta sana fiebre de traducciones con otro gran rol, «**Ilusion of Gaia**».





Thunderhawk MCD



Thunderhawk MCD



Ecco 2 MD



Themepark MD

Adiós al inglés. Una nueva moda se está imponiendo: el doblaje y traducción de los videojuegos. Parece que, por fin, vamos a poder disfrutar de muchos y buenos títulos en castellano



Pero esto es tan sólo el principio. La llegada del CD a las consolas está trayendo consigo que un buen número de juegos no sólo nos presenten textos escritos, sino que, literalmente, nos hablen.

En Hobby Consolas nos interesó el tema y quisimos ver exactamente en qué consiste el proceso de traducción y doblaje de un juego, por lo que nos encaminamos hacia los estudios **Luna Faraco de Madrid,** especializados en estos temas.

Cómo se dobla un juego

La **traducción y adaptación de textos** es el primer paso. Algo que puede parecer sencillo pero que requiere especial atención debido a las diferencias idiomáticas. **Fernando Luna**, responsable del estudio de doblaje, así nos lo confirmaba, *"...una sola palabra inglesa puede tener múltiples acepciones, es un lenguaje muy esquemático. Es necesario conocer el contexto de esa expresión".*

Otro apartado importante es la adaptación de los diálogos a los textos y viceversa. Si, por ejemplo, un personaje comenta algo referente a un rótulo es necesario que en ese rótulo aparezca exáctamente eso y no otra expresión distinta. **La traducción de los rótulos incluidos como parte gráfica dentro de un juego requiere una reprogramación de aquellas partes del juego donde aparecen en el idioma traducido.** Un trabajo adicional, y sobre todo costoso, y que cada vez aparece con más frecuencia en los juegos en castellano.

Posteriormente se pasa a la **locución**. Durante varios días el estudio de doblaje se convertirá **en un ir y venir de posibles candidatos para prestar la voz a los personajes** del juego, es el "casting de voces". Los estudios cuentan con un archivo de voces realizado por actores habituales, aunque también se acuda a otras fuentes. Un mismo actor hace pruebas para varios personajes, y la selección final es competencia de los productores ejecutivos del proyecto.

Una vez realizada la selección de voces, pasamos a la mesa de sonido. Aquí nos encontramos con uno de los mayores problemas en el doblaje de videojuegos, pues, en palabras del propio Fernando *"...están hechos a base de ficheros que son interactivos y aleatorios, no es una historia lineal que empieza, tiene un desarrollo y acaba. Muchas veces trabajamos fragmentos del final antes que del principio. Es como hacer un puzzle sin tener el dibujo general hecho".* Para trabajar en la locución es necesario que las imágenes estén en un soporte de vídeo que pueda ser reproducido en un monitor **para que sirva de guía al actor que está doblando al personaje.**

Con todo este trabajo sobre las espaldas, actores y técnicos enfilan la recta final del proceso, la **grabación de la voz y su tratamiento**. Actualmente las impresionantes mesas de mezcla han sido sustituidas por programas específicos de ordenador, principalmente Macintosh. *"Con estos programas nos ahorramos todo el soplo de la cinta y los procesos dolby, así como el arrastre de la cinta. Se graba la voz en el ordenador y esa misma voz, mezclada con el soundtrack, va a la cinta betacam master que se usa para emisión".*

El producto final sale del estudio en soporte DAT (CCD) con dirección a la compañía de programación, encargada de integrar audio y textos para producir la nueva versión, que pasa por los controles de calidad implantados por cada compañía antes de ser enviados a la planta de fabricación.

Y de esta forma se completa un proceso que, esperamos se repita muchas veces en nuestro país para que ¡de una vez por todas! podamos empezar a disfrutar a tope de los juegos en castellano.

Los locutores de doblaje han de ser buenos interprétes para realizar una actuación convincente.

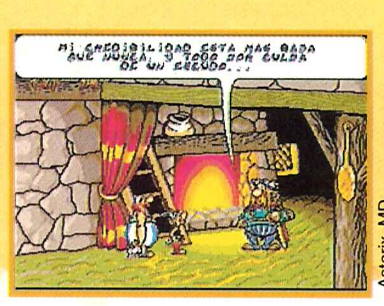
CD's en español

Farenheit MCD, CD 32X



Midnight Raiders MCD, CD 32X

Mega CD y CD 32X *de Sega van a ser los soportes más aplicados en el aprendizaje del español. Todos los títulos que aparezcan para la combinación de Mega Drive, Mega CD y 32X, es decir,* ***CD 32X****, lo harán con unos diálogos que podrán entender hasta los más peques de la casa.* ***«Farenheit»***, ***«Midnight Raiders»***, ***«Surgical Strike»*** *y* ***«Wirehead»*** *además del idioma, tendrán más puntos en común, ya que todos son aventuras interactivas y no podréis disfrutar de ellas hasta bien entrado Mayo. Estos títulos aparecerán, en esas mismas fechas, para,* ***Mega CD****, que se adelanta con la versión en castellano de un viejo conocido de nuestras páginas, el semi simulador-shoot'em up* ***«Tomcat Alley»***.



Asterix MD



Jurassic Park MCD



Este es un ejemplo -quiosco- de que a veces se utilizan términos que no tienen el mismo significado en uno y otro idioma.

Jurassic Park MCD





Ali será uno de los personajes de rol con mejores animaciones. Podrá saltar, correr, desplazar objetos y, por supuesto, utilizar sus armas para abatir a multitud de enemigos.

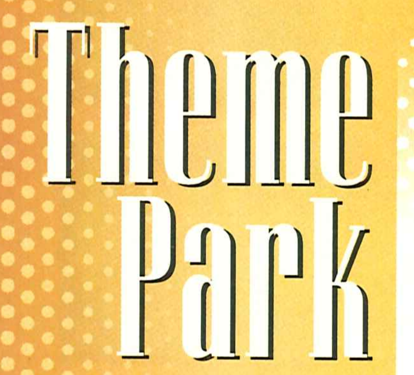




El primero de los cartuchos "elegidos para la gloria" es **«The Story of Thor»**, uno de los juegos de rol con mejores animaciones para los **16 bits de Sega**. Las aventuras y desventuras del Príncipe Ali para encontrar al poseedor del brazalete plateado, complementario del dorado que ya posee, **mostrará los textos integrados en los gráficos del programa.** La habitual franja de un solo color dentro de la cual se incluyen los diálogos de los personajes, no aparecerá en ningún momento del juego, algo muy poco habitual en Juegos de Rol. Gracias a ello, **los gráficos y el background siempre estarán presentes en toda su integridad**, una medida que será de agradecer dada la excelente calidad de los mismos.

«The Story of Thor», que en Estados Unidos aparecerá con el más adecuado nombre de «Beyond Oasis» (los protagonistas tienen indumentarias claramente árabes), **no será un JDR clásico.** Y no sólo por la presentación de textos, sino también **por la conseguida animación del protagonista,** capaz de saltar, luchar y desplazar objetos, que junto a los gráficos y a los paisajes le acercan a los arcades de lucha tipo «Street of Rage».

Además de desplazarse caminando y corriendo, Ali será capaz de realizar varios movimientos de lucha y, según avance el juego, dispondrá del poder de los espíritus del agua





Antes de comprar un terreno donde situar nuestra feria, será importante estudiar las características del país.

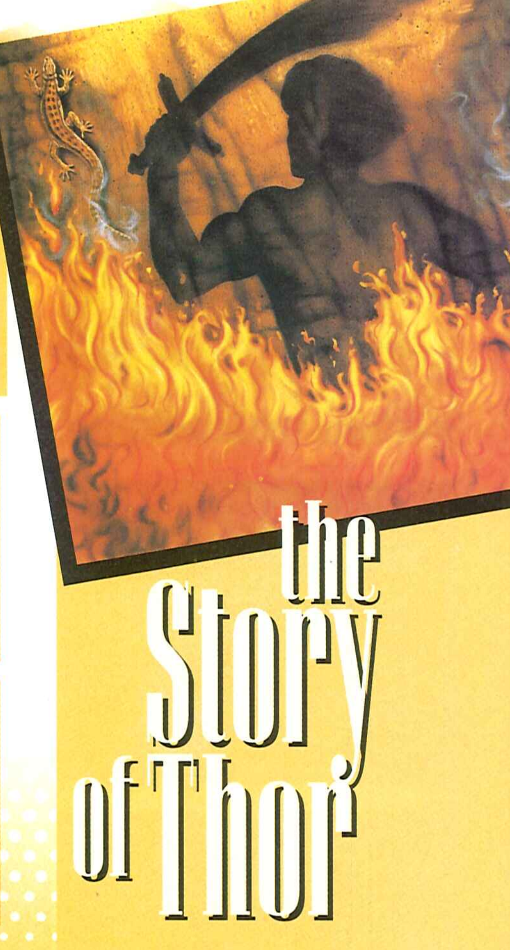


La información que se nos ofrecerá de cada negocio o atracción no podrá ser más completa, además de original.



Uno de los programas con los que Sega va ha iniciar la "aventura" de lanzamientos con textos en castellano, es un viejo conocido para los jugones de PC. En **«Theme Park»** os convertiréis en los **dueños de un parque de atracciones,** pequeño en principio, pero que poco a poco y con una buena gestión, puede llegar a convertirse en una multinacional de la diversión con centros lúdicos en varios países.

En este juego los textos tendrán un papel determinante, pues habrá que estar atentos constantemente a la información sobre la marcha del parque, así como de las características de las atracciones que deseemos instalar o de los negocios



The Story of Thor



El príncipe Ali destacará por una cualidad que no suele ser habitual en los JDR: su excepcional animación.

Aunque los textos en pantalla que acompañan el reportaje de «The Story of Thor» aparecen en inglés, en España estarán traducidos, con el consiguiente trabajo de reprogramación que ello conlleva.







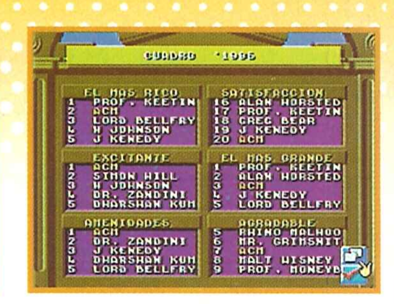


o del eficiente espíritu del fuego, cada uno de los cuales le aportará otras tantas posibilidades de combate.

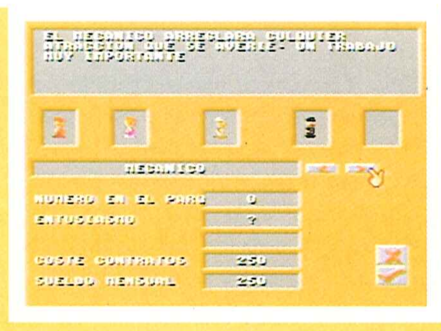
Sin duda, los buenos roleros de nuestro país van a disfrutar de lo lindo con «**The Story of Thor**», pues la combinación de buenas animaciones y de textos en castellano derivarán en un Juego de Rol con la calidad que merecen los usuarios de Mega Drive.

complementarios, como bares, puestos de comida rápida, tiendas de regalos, etc. También habrá que atender a los balances de ingresos, ocupación, salarios e incluso negociación con los sindicatos de trabajadores del parque. En definitiva, **el apartado textual influye, y mucho, en la jugabilidad del programa**. Para elegir la posibilidad de leer los textos en español, sólo será necesario ir al menú de opciones, donde además de nuestro idioma también aparecerán el inglés, francés y alemán. **Muchos de estos textos aparecerán formando parte de los gráficos,** lo que supone una reprogramación de esas partes del juego. Los usuarios españoles podrán encontrar **algunas imprecisiones en el uso de determinadas palabras,** clara evidencia de que los textos no han sido revisados por ningún castellanoparlante nativo, ni español ni hispanoamericano.





Se tratará, quizá, del juego más original de la temporada, con un aliciente añadido como es la traducción de todos y cada uno de sus textos al castellano. Con que sepas leer, basta.



«Theme Park» será como un simulador para el pequeño hombre de negocios. Todos los apartados de gestión empresarial se podrán utilizar, con el propósito de hacer rentables los parques para su posterior venta. Suerte.











Illusion of Time



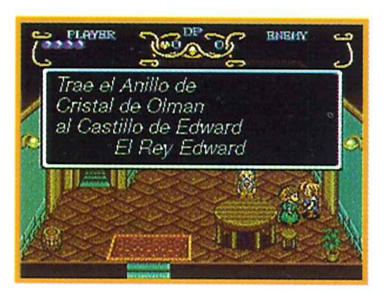
Parece que por fin se están convenciendo de que en este país también nos gusta utilizar el intelecto con la consola. Nos gusta tanto, que hemos estado devorando cartucho tras cartucho de aventuras a pesar de que el idioma elevara una férrea barrera ante nosotros. Nos quedamos saboreando la posibilidad de que el «Zelda» de Game Boy estuviera en castellano, la miel nos rozó los labios con «Secret of Mana» y ahora, por fin, Nintendo nos va a otorgar un premio a la constancia.

Hay que esperar hasta mayo, pero **«Illusion of Time» (antes «Illusion of Gaia»)** merecerá la espera. No porque tenga **16 megas, ni más de 750 enemigos, ni 63 objetos distintos para buscar, ni más de 130 acertijos que resolver.** La espera merecerá la pena porque este cartucho **contendrá 40.740 palabras en español, o sea, más de 227 páginas** escritas a máquina en el idioma de Cervantes.

Para haceros una idea de lo largo, duro y enrevesadamente divertido de este juego, os podemos servir unas cuantas pistas. **Además del extenso manual que acompañará al juego, se incluirán dos posters,** uno con el mapa de todas las localizaciones y otro con las características de los **54 enemigos distintos,** que completarán el equipaje del héroe, o sea, el nuestro.

Todavía no tenemos un cartucho en castellano, pero sí hemos recibido todos los textos traducidos a falta, sólo, de introducirlos en el programa.

Las pantallas que veis son un trucaje realizado por nosotros mismos, **colocando sobre el texto en inglés el que llevará según la traducción que tenemos**. Esperamos que os impresione tanto como a nosotros, porque, de verdad, merece la pena.





El manual que acompañará al juego será el más grande jamás editado por Nintendo, con 84 páginas. Además, se incluirá un mapa completo y una descripción de los 54 enemigos.









Doblajes con riesgo

Los aficionados a las aventuras siempre nos hemos preguntado ***porqué Nintendo no traducía sus juegos****. Según nos comentaban responsables de esta compañía, la principal razón de que no aparecieran programas en castellano es* ***el riesgo y el esfuerzo que supone tener que comercializar un número determinado de copias de la versión traducida,*** *para que los gastos de este proceso sean amortizados. También han esgrimido otras razones, como* ***la demora que supone para el lanzamiento internacional del juego****, ya que Nintendo tiene como norma sacar el producto a la vez en todos sus puntos de venta. Un esfuerzo que seguro se verá recompensado con el éxito de ventas.*



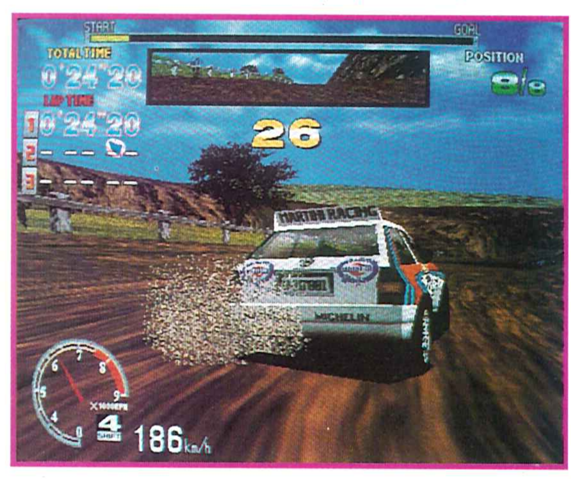
DE LA FACTORIA SPIELBERG.
"SEA QUEST"
"Vigilantes en el fondo del mar".
Año 2018: Entre la tierra y el mar ya no hay fronteras.
La nave más rápida y potente del mundo.
Bridger: el capitán más intrépido del océano.
El delfín Darwin: su guía en el fondo del mar.
Y la más experta tripulación de marinos y científicos... forman "SEA QUEST. Vigilantes en el fondo del mar".
Objetivo: mantener la paz en las colonias submarinas. En La Primera.
La Primera
Lo mejor para todos
tve1



¡A toda potencia!

Parecía imposible, pero Sega a vuelto a rizar el rizo, realizando un simulador de coches que supera en calidad al mismísimo «Daytona USA». Por otro lado, Capcom continúa con lo suyo, es decir, ofreciendo un nuevo arcade de lucha, esta vez protagonizado por unos superhéroes de sobra conocidos: la Patrulla X.

La calidad gráfica conseguida con «Sega Rally» no deja lugar a dudas viendo estas imágenes. Los coches son réplicas exactas de los modelos de Lancia y Toyota de competición.



Hay que verlo para creerlo. Os podemos asegurar que cuando a lo largo del mes de marzo veáis en los salones recreativos del país esta nueva joya de Sega, os costará creer que se trata de un juego, y no de un vídeo con imágenes reales. Y es que **«Sega Rally» ha conseguido aumentar la calidad gráfica hasta límites insospechados,** dejando por debajo a los hasta ahora intocables «Daytona USA» y «Ridge Racer».

Los responsables de este nuevo programa **son AM 3,** otro de los departamentos de desarrollo de Sega Japón, en cuyo haber se pueden encontrar títulos como **«Star Wars Arcade» y «Jurassic Park»** (en versión recreativa). Y aunque parezca increíble, la base con la que se ha realizado este juego de coches **sigue siendo el explotado Model 2** («Daytona USA» y «Virtua Fighter 2»), eso sí, en una versión mucho más potente que la que se utilizó para anteriores títulos.

Las novedades son numerosas en este «Sega Rally». De momento, no se trata de un juego de competición como tal, sino que como su propio nombre indica, **es una auténtica carrera de rally en la que se deben recorrer diferentes tramos cronometrados.** En esta ocasión no es cuestión de adelantar a decenas de coches, sino que el jugador debe demostrar su pericia en la conducción intentando recorrer los trazados en el menor tiempo posible.

«Sega Rally» no tiene nada que ver con todos sus antecesores. Por primera vez, nos encontramos ante un juego de coches en el que de verdad







es necesario saber conducir, y hacerlo con ciertas garantías. Todos los movimientos del bólido son súper reales, **cuesta mover el volante, hay palanca de cambios, retrovisor, e incluso la voz en off de un copiloto** que aconseja las velocidades a emplear en las diferentes curvas. Y todos los detalles del vehículo han sido cuidados al máximo, en parte debido al acuerdo de Sega con la propia Lancia, que **ha obligado a que los coches sean reproducciones idénticas a la realidad** .

«Sega Rally» no tiene nada que ver con lo que se ha visto en juegos de coches hasta el momento. **Está a un paso de la realidad en todos los aspectos:** gráficos, jugabilidad, movimiento, concepción... En marzo tendréis un prototipo **con cuatro unidades conectadas** en la sala **New Park de La Vaguada, en Madrid.**

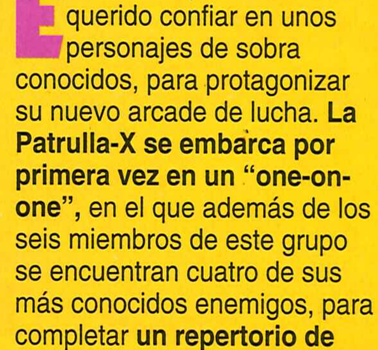
X-Men

Capcom



Todos los miembros de la Patrulla X se encuentran en el nuevo juego de Capcom, y además 4 de sus enemigos.





Esta vez Capcom ha querido confiar en unos personajes de sobra conocidos, para protagonizar su nuevo arcade de lucha. **La Patrulla-X se embarca por primera vez en un "one-on-one",** en el que además de los seis miembros de este grupo se encuentran cuatro de sus más conocidos enemigos, para completar **un repertorio de diez luchadores a elegir.**

El aspecto más llamativo del juego radica **en su calidad gráfica, idéntica a los comics de Marvel,** tanto en el diseño de los personajes como en los decorados. Además, cuenta con **varios tipos de scroll y con unos impresionantes movimientos especiales,** gracias a la utilización de una memoria que llega **hasta los 322 Mega bits.**

Los programadores de «SF II» han sido los encargados de realizar este juego, que ya está disponible en España.











TOP 10 ARCADE

1	VIRTUA FORMULA	SEGA	→
2	VIRTUA COP	SEGA	N
3	VIRTUA FIGHTERS 2	SEGA	N
4	R-360	SEGA	↑
5	DAYTONA USA	SEGA	↓
6	DESERT TANK	SEGA	↓
7	STAR WARS	SEGA	→
8	RIDGE RACER 2	NAMCO	↓
9	VIRTUALITY VR	VIRTUALITY	→
10	PRIMAL RAGE	ATARI	↓

CONSOLA: **SN-MD** • COMPAÑIA: **Acclaim** • LANZAMIENTO: **Marzo**

NBA JAM Tournament Edition



SN

No, no se trata de una sentada pidiendo el 0,7 por ciento de las ganancias de la NBA para el Tercer Mundo. Éste es el efecto que produce uno de los items más originales.



SN

SE ACERCA EL BASKET MÁS DIVERTIDO

El espectáculo en su máxima expresión jugona volverá a los **16 bits de Nintendo y Sega** con una renovada versión de «**NBA Jam**». A primera vista parecerá que es igual a los anteriores, y en parte así es, ya que se ha mantenido el mismo aspecto gráfico, tamaño de los sprites y de la cancha de juego. Pero una vez que entréis en juego, empezarán las sorpresas.

La primera será la inclusión de un nuevo modo en el que podréis **practicar la mecánica de juego sin que haya contrincantes que os molesten.** Interesante, aunque algo aburrido. A continuación, y si sois un poco curiosos, dentro del menú de opciones aparecerá un enigmático **"Special Features Menu".** Dentro de estas tres palabras se esconde el auténtico tarro de las esencias. Aquí podréis activar la interesante posibilidad de "**Hot Spots**", que hará aparecer **zonas del campo donde las canastas adquieren mucho más valor** (hasta ocho puntos); o la increíble opción de **"Powerup Icons"**, por la que podréis recolectar,



SN



SN



SN


MD



SN

Cuando veáis «NBA Jam Tournament Edition» más de uno pensará: "Si no se parece en casi nada al baloncesto real". Pero, ¿verdad que sería una gozada que el baloncesto real fuese como este «NBA Jam»?

mientras jugáis, **items con los que realizar mates desde cualquier posición del campo,** poneros "muuuy calientes" e incluso **provocar un terremoto que derribe a todos los jugadores de la pista menos a vosotros.** Por si esto no bastara para hacer saltar de su asiento al más parado, se incluye el escondido **"Juice Mode" con cuatro velocidades de juego,** para que este «NBA Jam» sea más demencial y divertido que nunca.

Pero no se vayan todavía, que aún hay más. "NBA Jam Tournament Edition" incluirá **un equipo de rookies o novatos** con nada menos que dieciocho componentes. Y eso sin contar que cada una de las veintisiete franquicias dispondrá **de un jugador reserva** con el que sustituir en cada cuarto al más cansado de la pareja en juego.



SN

Un arcade de baloncesto



Simulador es el juego que pretende, con mayor o menor éxito, mostrar una realidad. Un arcade, por el contrario, se inspira en una realidad para crear algo distinto. Así es «NBA Jam», un programa en el que intervienen jugadores de basket, se desarrolla en una cancha de basket, pero no es basket. Sólo espectacularidad y diversión a gran escala.



MD

En el apartado de "injury" podrás ver qué jugador es el más indicado para sustituir.


SN

Éste es el menú especial, la posibilidad de activar estas opciones marcará la diferencia.



SN



SN



SN



MD



SN

CONSOLA: MD 32X • COMPAÑIA: Acclaim • LANZAMIENTO: Marzo

MORTAL KOMBAT II

TAMPOCO HAY PIEDAD EN LOS 32 BITS

Acclaim ha decidido hacer de su éxito más sonoro, **«Mortal Kombat II»**, la puerta que le permita **franquear la entrada a los 32 bits**. Desde luego, no ha podido elegir mejor ni con más tino, porque aunque sólo sea por la calidad que ya se le presupone al nombre, tiene asegurado el éxito. Y conste que lo que vais a encontrar en este **cartucho de 32 megas** no será sólo nombre. Con Mega Drive 32X, «Mortal Kombat II» se acercará un poco más a la perfección de que hace gala la recreativa.

Si bien a primera vista pudiera parecer muy semejante a las otras versiones, bastará con fijarse un poco para descubrir que muchos de sus aspectos técnicos han sido notablemente mejorados. **El tamaño de los personajes se verá ligeramente aumentado** y los **escenarios estarán mucho más definidos.** Y por supuesto, **el sonido** será capaz de poneros los pelos de gallina.

Todo esto sin entrar a hablar de **la jugabilidad que posee este demoledor arcade.** Si en Mega Drive resultaba un pelín difícil ejecutar los golpes especiales, en Mega Drive 32X será todo lo contrario. **Los luchadores se volverán más obedientes** y sin demasiado esfuerzo podréis ejecutar esos fatalities que harían sobrecogerse al mismísimo Jack el Destripador. Y no podemos olvidarnos de **los luchadores ocultos, los friendship** y demás alicientes que entusiasmaron en los 16 bits, y que ahora se dispondrán a dejaros con la boca abierta en los 32.

Después de todo esto, ¿sabéis lo mejor? Pues que está **a punto de salir a la calle**, y que el mes que viene os descubriremos, paso a paso, sus secretos.

La compañía Acclaim está dispuesta a abrirse paso en el mercado de los 32 bits, y lo va a hacer con un juego que es todo un seguro de vida, «Mortal Kombat II». Muy pronto podréis disfrutar de todas las novedades que incorpora.













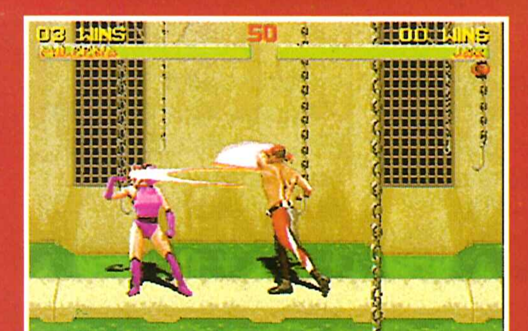
Los golpes especiales serán iguales a los de la versión Mega Drive, con las ventajas añadidas de realizarse con más facilidad y de resultar mucho más espectaculares.







Como podéis apreciar, tanto los luchadores como los escenarios van a experimentar una notable mejoría gráfica con respecto a otras versiones.



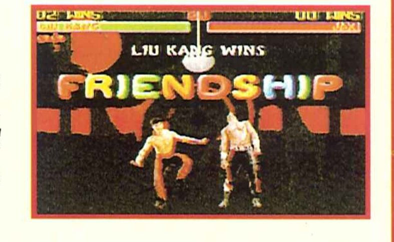




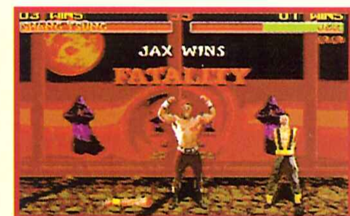


NO LE FALTARA DETALLE

Fatalities, babalities, friendships, mucha sangre y hasta enemigos ocultos que aparecerán de vez en cuando tras el decorado. Como podéis apreciar, este «Mortal Kombat II», además de su mejoría gráfica y espectacularidad sonora, contará con todos los detalles de lujo que hicieron de las versiones para las16 bits unos verdaderos "crack" de los arcades de lucha.



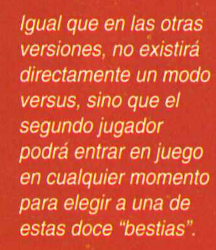












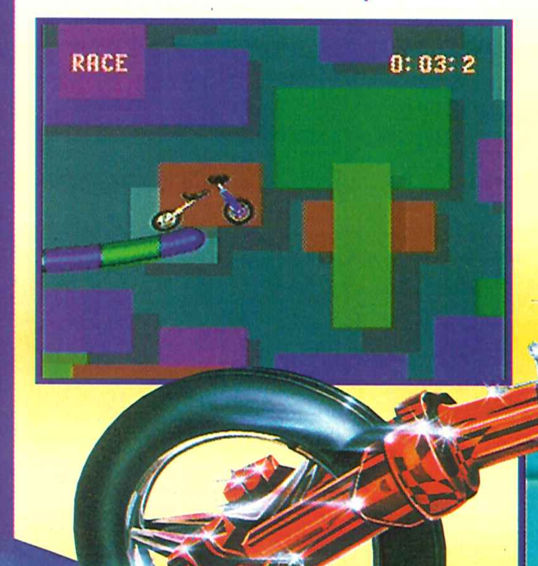
Igual que en las otras versiones, no existirá directamente un modo versus, sino que el segundo jugador podrá entrar en juego en cualquier momento para elegir a una de estas doce "bestias".

CONSOLA: SN • COMPAÑIA: Nintendo • LANZAMIENTO: Abril





La posibilidad de participar dos jugadores simultáneos hará de este cartucho uno de vuestros preferidos a la hora de enfrascaros en divertidas competiciones.



RENDERING A TODA VELOCIDAD

Nintendo ha descubierto un filón de altísima calidad con esto del **rendering, el ADM y la potencia de los ordenadores Silicon Graphics.** No es de extrañar que vaya a ser la técnica preferida y dominante **en Ultra 64.** Para convencernos de las excelencias de este sistema, tenemos nada menos que «Donkey Kong Country» o la espectacularidad (poco jugable, eso sí) de «Rise of the Robots». Más lejos, pero no menos atrayente, encontramos «Killer Instinct» y «Cruis'n USA». Toda una demostración de aptitudes. Sin embargo, el caso de **«Unirally»** puede resultar a primera vista más soso, menos alucinante que cualquiera de estos juegos. Y es que los protagonistas, podéis pensar alguno, no dan mucho de sí. Craso error.

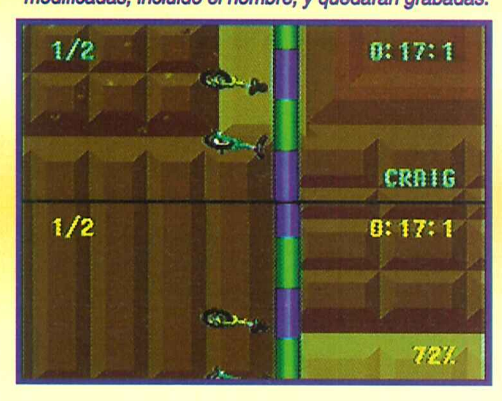
En las pantallas no vais a apreciar la **perfecta animación de los monociclos** protagonistas de «Unirally». Un montón de bicis con una sola rueda no parecen ser los personajes más adecuados para un juego que, carente de decorados alucinantes, quiera llamar la atención. Sin embargo, a la primera carrera ya os daréis cuenta de hasta qué punto pueden resultar atractivos, divertidos y hasta "vivos". Cada movimiento de estos pequeños personajillos está estudiado para transmitir una sensación distinta. Mientras juguéis, **notaréis en el gesto de vuestro uniciclo si las cosas van bien o no.** La



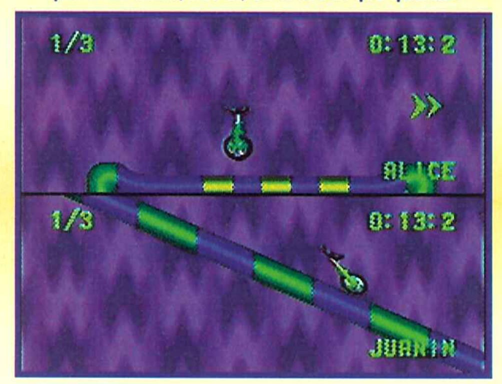


Una vez que elijáis el circuito principal, pasaréis a este menú que muestra sus diferentes carreras. Habréis de completarlas todas, eso sí, en el orden que queráis.





Estos son todos los monociclos del juego. Cada uno contará con características propias que podrán ser modificadas, incluido el nombre, y quedarán grabadas.

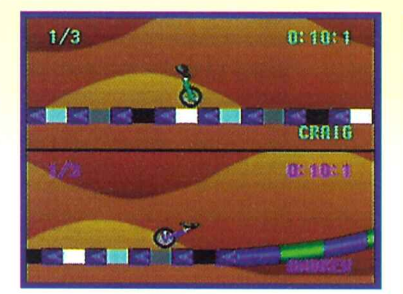


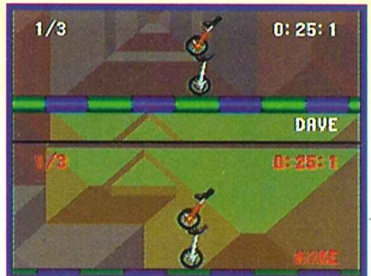
La principal diferencia de «Unirally» con otros juegos de carreras no consistirá en que hará falta compaginar la velocidad con las acrobacias, sino en que los vehículos, unos livianos monociclos, tendrán tal expresividad que parecerán disfrutar de vida propia.

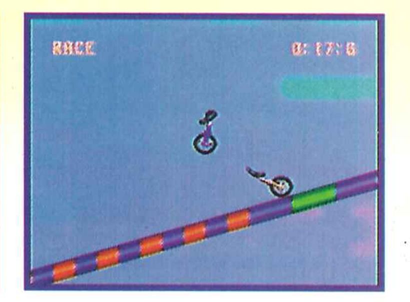
expresividad será la bandera de estos personajes.

El juego en sí consistirá en una serie de circuitos divididos en varias pruebas. En cada carrera **se combinará velocidad con habilidad acrobática,** de tal manera que según el circuito será más importante una que otra. Por supuesto, existirá un vibrante **modo de dos jugadores** que hará saltar chispas entre los contendientes.

Otros valores, como la posibilidad de **personalizar vehículos, grabar records u organizar ligas,** no harán más que incrementar las virtudes de un juego que os deleitará por sus animaciones y su endiablada velocidad.





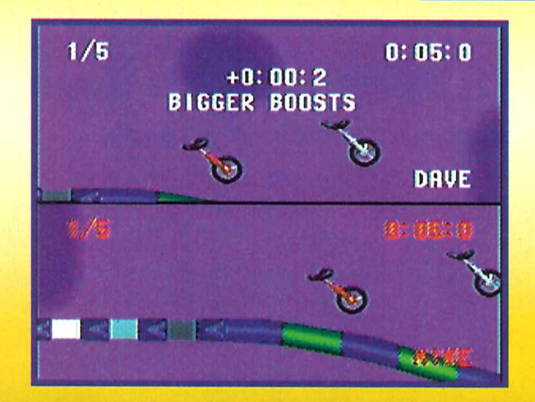


Una técnica que ha dado buenos frutos

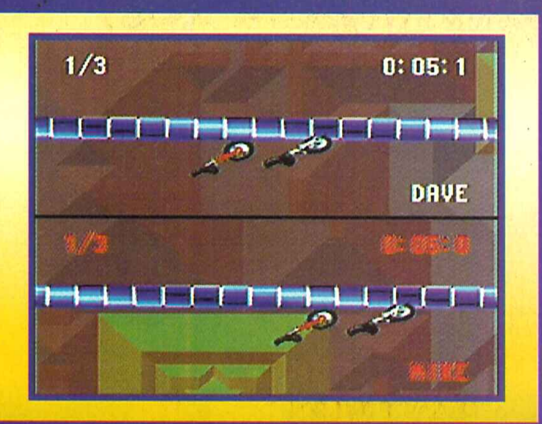


En estas pantallas tenéis dos juegos que han sido desarrollados utilizando la técnica de renderización. Tanto Donkey Kong y sus amigos como los luchadores de «Rise of the Robots» han sido generados por los mismos ordenadores que darán vida a los divertidos protagonistas de «Unirally».



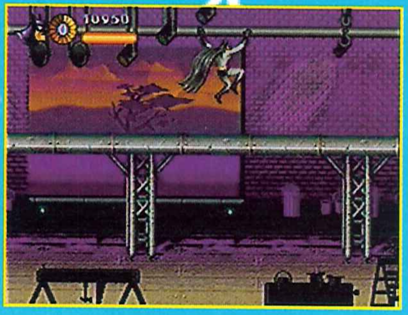














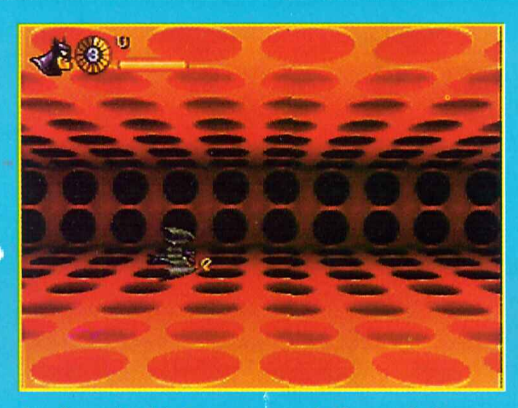
LA SOMBRA DEL MURCIÉLAGO PLANEARÁ SOBRE MEGA DRIVE

Bruce Wayne está desempolvando su traje de Hombre Murciélago, para hacer frente a una nueva amenaza que acechará desde los 16 bits de Sega. Y es que **Batman volverá muy pronto a Mega Drive** con una alucinante aventura en la que no faltará ni un detallito, y en la que todo estará concebido a la mayor gloria de vuestro superhéroe enmascarado favorito.

El Batman que aparecerá en vuestra Mega Drive tendrá el aspecto del que protagoniza la serie de dibujos **"Batman Animated Series"**, en la cual estará basado este cartucho. Ídem de ídem ocurrirá con **el resto de los personajes que se darán cita en Gotham City:** Robin, Joker y un largo etcétera de conocidos amigos y enemigos del Señor de la Noche.

Aunque la tónica general que dominará la aventura serán **las plataformas,** también encontraréis **fases con una llamativa perspectiva en picado,** así como otras aéreas en las que **pilotaréis el batplano.** Todo con un planteamiento global excelente en el que destacan unos **espectaculares gráficos** (decir que son los mejores que hemos visto en una Mega Drive suena exagerado, aunque no os mentiríamos), **un agradable sonido** y un desarrollo de juego que conseguirá que os trasladéis a Gotham City de mil amores, aunque esto suponga tener que pelear con numerosos villanos.

Ahora, no os quedará duda de que sería prácticamente imperdonable que pasarais por alto **«The Adventures of Batman & Robin».**



Las fases de plataformas se mezclarán con niveles en los que Batman tendrá que pilotar, gracias a un scroll suavísimo, el batplano por los cielos de Gotham City



Basado en la serie "Batman Animated Series"™, el juego poseerá el brillante toque de los dibujos de la Warner, como se aprecia en todos y cada uno de los escenarios.



Batman será un superhéroe muy veloz que se desplazará ágilmente por cada fase.







El Hombre Murciélago va a trasladar una vez más toda la acción y la belleza gráfica que contienen sus aventuras a los 16 bits de Sega. Y junto a él, Robin, Joker y sus "compañeros inseparables" de siempre.





Por muy difíciles que os pongan las cosas, sin el Joker y el resto de villanos de Gotham City esta aventura no tendría razón de ser.

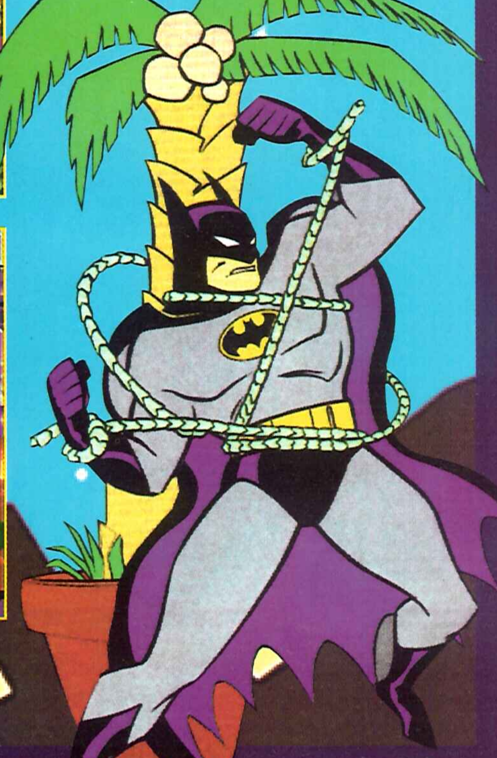




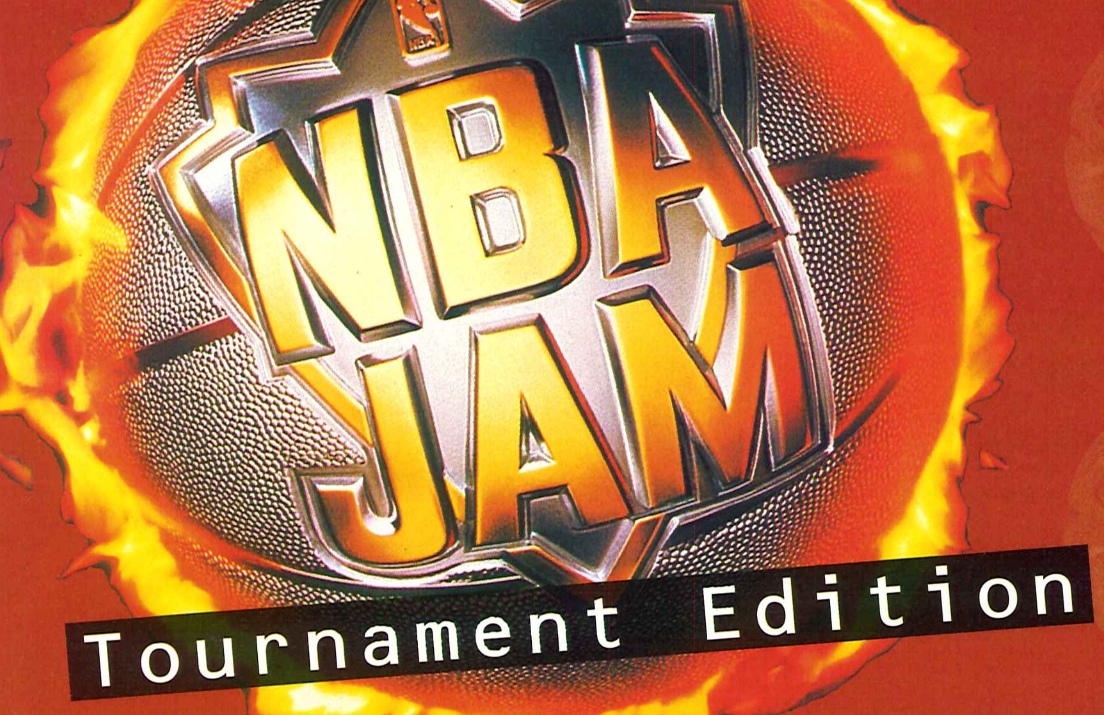
El cartucho estará repleto de un variado repertorio de situaciones, a las que Batman hará frente sin que decaiga su estado de ánimo. Por algo es todo un superhéroe .



El Hombre Murciélago hará gala de un completo abanico de movimientos, con los que se enfrentará a las situaciones más peligrosas que os podáis imaginar.



CONCURSO



¡¡Juega con
HOBBY CONSOLAS Y NBA JAM T.E.
y consigue estos fantásticos premios!!



- 20 cartuchos para Mega Drive
- 20 cartuchos para Super Nintendo
- 5 cartuchos para Game Gear
- 5 cartuchos para Game Boy
- 25 gorras de béisbol
- 25 camisetas

DROSOFT Acclaim

Juego 1

En Redacción están por la labor de despistar. Han escrito varias afirmaciones sobre NBA JAM Tournament Edition, pero creemos que algunas son falsas. ¿Serás capaz de descubrir las verdaderas?

A **Con determinados ítems se pueden meter canastas que valgan hasta 8 puntos.**

B **Buscando entre los equipos se puede encontrar un equipo llamado «Orense Celtics».**

C **Entre períodos existe la posibilidad de realizar cambios de jugadores.**

D **Para hacerlo más realista se ha eliminado el modo Turbo.**

Juego 2

Algún graciosillo ha retocado algunas pantallas del juego y ahora no sabemos cuál es la verdadera. ¿Podrías ayudarnos a descubrir qué pantalla de las que figuran abajo es la verdadera?

1



3



2



4



BASES CONCURSO

1.- Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envien el cupón (no son válidas las fotocopias), a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista HOBBY CONSOLAS; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO NBA TOURNAMENT EDITION y el formato de consola que tienes.

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 110 cartas, que serán ganadoras de los siguientes premios: 60 de ellas ganarán un cartucho NBA JAM TOURTAMENT EDITION (20 formato Megadrive, 20 SNES, 10 Game Gear y otros 10 Game Boy). Y por último, otras 25 recibirán una camiseta y 25 una gorra béisbol. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

4.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 26 de Febrero de1995 al 27 de Marzo de 1995.

5.- La elección de los ganadores se realizará el día 7 de Abril 1995, y se publicarán en el número de Mayo de Hobby Consolas.

6.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

9.- Es imprescindible indicar en el cupón el formato de consola que tienes.

CUPÓN PARTICIPACIÓN
CONCURSO NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Nombre y Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

Provincia .... C.P. ....

Teléfono .... Consola ....

SEÑALA LAS RESPUESTAS ACERTADAS

Juego 1	☒ A	❑ B	☒ C	❑ D
Juego 2	❑ 1	☒ 2	❑ 3	❑ 4

Si deseas recibir información de los próximos lanzamientos de DROSOFT, por favor, marca esta casilla y firma. ☒

Novedades DINAMIC MULTIMEDIA





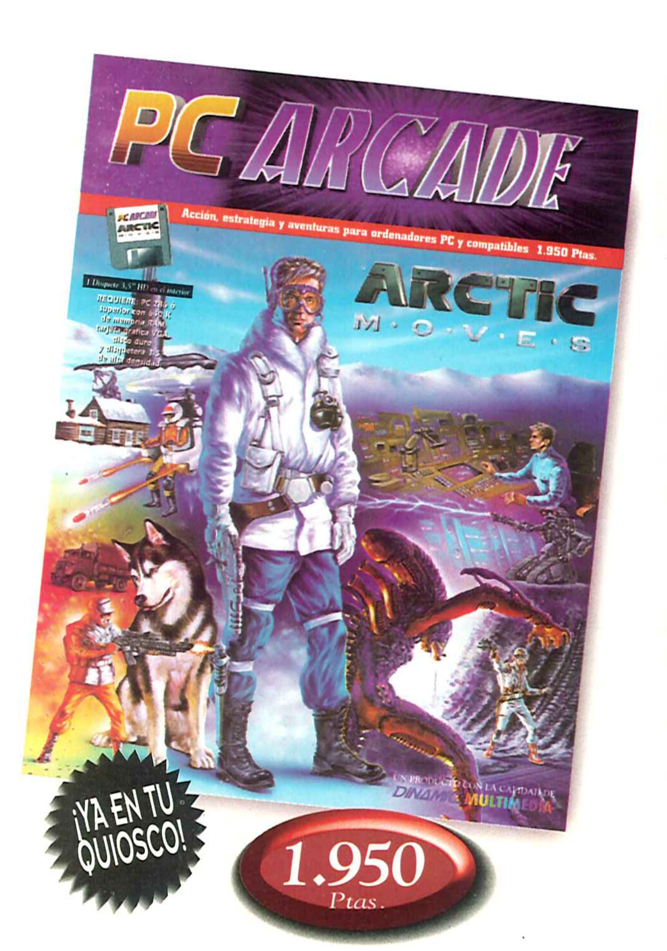
Los clubes más poderosos del mundo, los entrenadores más prestigiosos, los jugadores mejor pagados del planeta y la liga más competida ya están en tu PC. Disfruta participando en el SCUDETTO 94-95 con cualquiera de los 18 equipos de la Serie A italiana.



PC CALCIO es una verdadera enciclopedia interactiva con más de 135.000 palabras que te va a enseñar quién es quién en el fútbol italiano: exhaustiva descripción técnica y completo historial de cada jugador, aderezado con las más sorprendentes anécdotas de sus vidas tanto en el terreno deportivo como personal.



La calidad de PCFUTBOL se refuerza en PC CALCIO. En los meses que separan el lanzamiento de ambos productos nuestros programadores han trabajado duro. El resultado ha sido una mucho mayor precisión y belleza en las jugadas y el dotar, a aquellos jugadores que en la realidad están capacitados, de un espectacular regate que va a deleitar a los amantes del fútbol espectáculo.






La Tierra, año 1998. Una nave espacial ha perdido el control.

El submarino nuclear U-92 nos conduce cerca del lugar del impacto.




Tu misión: rescatar tecnología del futuro.



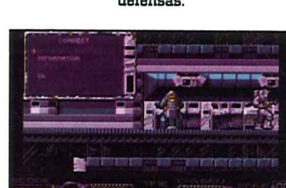
Cuando pises la superficie helada del Artico no habrá retorno.



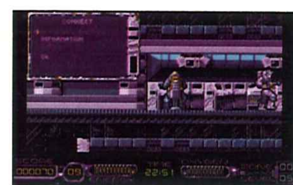
La base enemiga tiene buenas defensas.



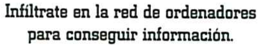
Penetra en su interior para anular el sistema de comunicaciones.



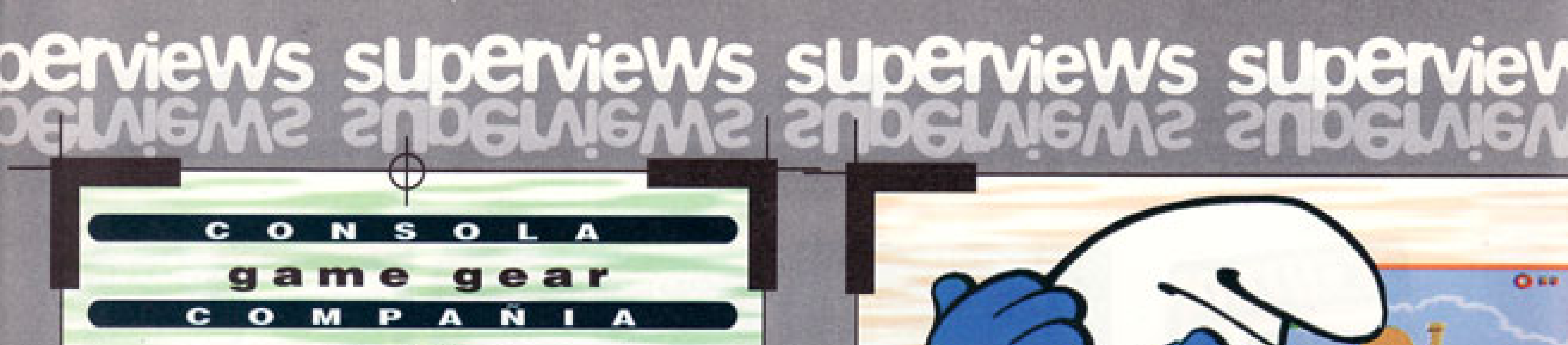
Una vez en la nave ocúltate de los androides de vigilancia.



Infíltrate en la red de ordenadores para conseguir información.

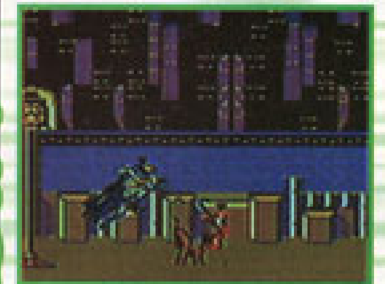


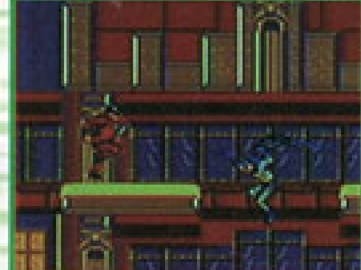
Cuando parecía todo conseguido, descubres que **NO ESTAS SOLO**.



batman & robin

CONSOLA
game gear
COMPAÑIA
sega
LANZAMIENTO
abril





Batman se ha caracterizado siempre por ser un superhéroe ágil y rápido, así como por actuar al abrigo de las sombras nocturnas. Bien, pues todas estas cualidades estarán presentes en este juego para GG.



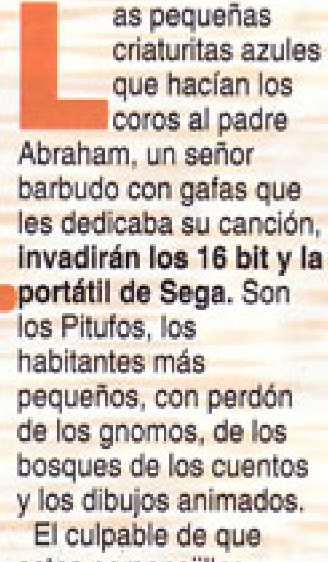


El personaje más conocido de **DC Comics** anuncia su inminente presencia en la portátil de Sega. Por supuesto, nos estamos refiriendo al Hombre Murciélago, que aparecerá por todo lo alto **en Game Gear** gracias a **«The Adventures of Batman & Robin».**

Se trata de un cartucho **programado por Novotrade Interactive**, que os conducirá a través de las calles de Gotham City para que hagáis frente al enemigo número uno de Batman: el Joker. **Aventura, acción y mucha plataforma** serán los elementos que contendrá esta nueva e interesante propuesta para Game Gear.

los pitufos

Si queréis enteraros bien de la historia, no tendréis más que seleccionar nuestro idioma.



Las pequeñas criaturitas azules que hacían los coros al padre Abraham, un señor barbudo con gafas que les dedicaba su canción, **invadirán los 16 bit y la portátil de Sega.** Son los Pitufos, los habitantes más pequeños, con perdón de los gnomos, de los bosques de los cuentos y los dibujos animados.

El culpable de que estos personajillos aparezcan en Mega Drive y Game Gear **será Gargamel.** Y es que el malvado brujo continúa en su empeño de cenar pitufos y **va a raptar a algunos** para prepararse una suculenta cena. Claro que Papá Pitufo, que por algo es el más inteligente de toda la aldea, se dará cuenta de lo que trata Gargamel y **mandará al Pitufo Forzudo a rescatar a sus compañeros.**

Muchos **obstáculos, plataformas para pitufar a gusto,** erizos, serpientes, Pitufos Negros, el gato Azrael y, por supuesto, el malvado Gargamel os esperarán desde las dos consolas.


MD


MD GG

CONSOLA

game gear - mega drive

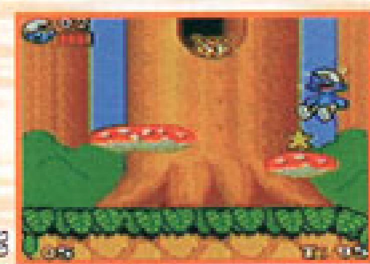
COMPAÑIA

infogrames

LANZAMIENTO

abril


GG


GG

Ambas versiones tendrán el mismo punto de arranque: Pitufo Forzudo saldrá a rescatar a sus compañeros pitufos. El desarrollo será también muy similar en Mega Drive y Game Gear, es decir, muchas plataformas y a pitufar como locos.



MD


MD


MD




MD

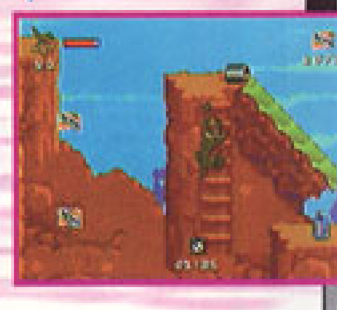
Y es que la aventura **tendrá un desarrollo muy similar en ambas versiones.**

El mundo Pitufo os aguardará impaciente para que Gargamel reciba su merecido de una vez por todas, y se le quiten para siempre las ganas de cenar pitufos. De momento, **el Pitufo Bromista, el Pitufo Gafitas, el Pitufo Goloso y la Pitufita** serán los primeras en caer en sus redes. Seguro que ya estáis deseando rescatarles.


MD

desert demolition





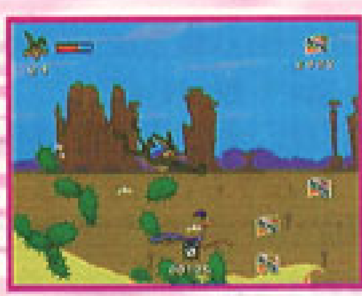
Los **dibujos de la Warner** han sido siempre una inagotable fuente de inspiración para programadores y grafistas, de la que ahora se aprovecha ese inseparable **dúo que forman Correcaminos y Coyote,** protagonistas de **«Desert Demolition»** y sus **ocho megas llenos de plataformas.**

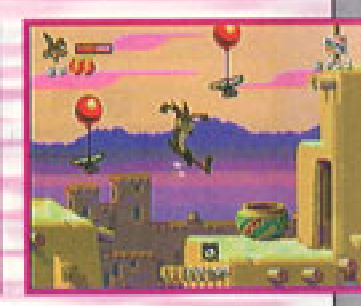
A la hora de sentaros frente a la consola, podréis elegir entre poneros un abrigo de piel de Coyote o un amasijo de plumas made in Correcaminos. Sea cual sea vuestra elección, tendréis que enfrascaros en una **loca carrera contra el reloj y contra vuestro contrario,** de la que sólo saldréis victoriosos cuando descifréis los mapeados laberínticos y saltéis con habilidad. Eso siempre y cuando no perdáis demasiado ritmo admirando **las preciosas animaciones y los coloristas escenarios** por los que discurrirá la aventura.

¡Ah!, y mucho cuidado con las trampas marca Acme. Tened en cuenta que estos dos nunca se han cortado a la hora de hacerse trastadas.









CONSOLA

mega drive

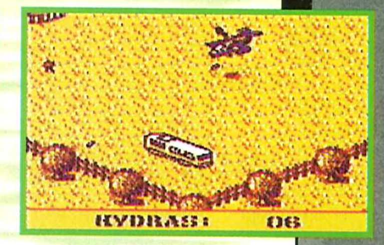
COMPAÑIA

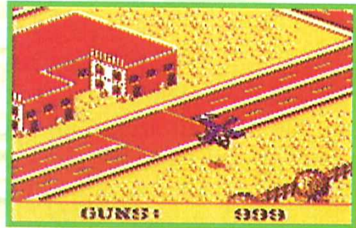
sega

LANZAMIENTO

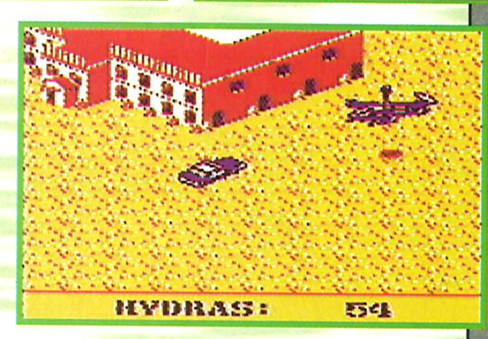
abril

jungle strike





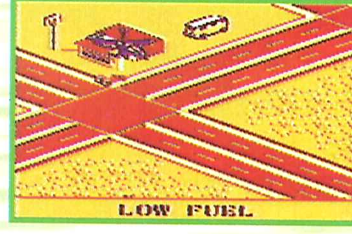


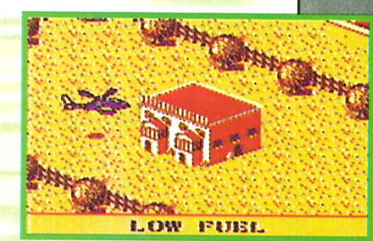
Un pleno dominio de la situación y unos nervios de acero serán indispensables para enfrentarse a la avalancha de misiones arriesgadas que propondrá este «Jungle Strike» para Game Boy.

La saga **«Strike»** va a hacer una **nueva aparición en Game Boy** con la segunda entrega de la serie. Tras el apasionante «Desert Strike», pronto podréis retomar **los mandos de un potente helicóptero Apache** gracias a «Jungle Strike».

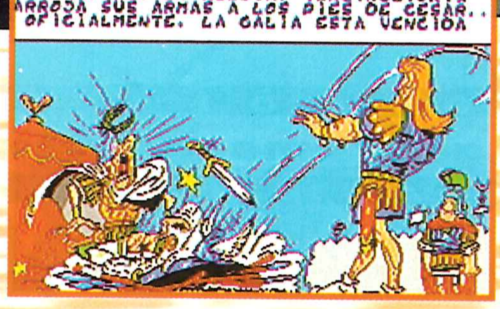
El cartucho de **Ocean** contará con los mismos ingredientes que la primera parte, es decir, **acción para dar y tomar** y misiones en las que podréis **demostrar vuestras dotes logísticas.** Con **cinco pilotos a elegir,** tendréis que pilotar vuestro helicóptero y rescatar un número de aliados, mientras destruís las bases enemigas y esquiváis sus ataques.

CONSOLA
game boy
COMPAÑÍA
ocean software
LANZAMIENTO
abril





asterix y el



Las intros de cada fase han sido digitalizadas de dibujos originales de Uderzo y Goscini con textos en castellano.






sonic



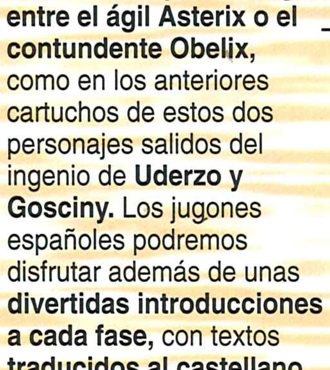

Vuestro puerco espín favorito volverá en breve **a Game Gear** para daros unas cuantas lecciones de cómo se debe conducir un bólido. Sí, porque al parecer **Sonic ha descubierto que los coches pueden alcanzar grandes velocidades,** por lo que va a colgar, por una vez y sin que sirva de precedente, sus zapatillas.

Aparte de la estrella de Sega podréis **elegir a**

CONSOLA
game gear
COMPAÑÍA
sega
LANZAMIENTO
abril



CONSOLA
mega drive
COMPAÑÍA
sega
LANZAMIENTO
abril



Por Tutatis que a los guerreros galos más famosos del cómic mundial les gustan **los 16 bits de Sega.** En esta ocasión volverán a recorrer plataformas y más plataformas con una misión: **encontrar el escudo averno** encima del cual su jefe Asuracenturix gobierna el poblado.
En estas nuevas aventuras **se podrá elegir entre el ágil Asterix o el contundente Obelix,** como en los anteriores cartuchos de estos dos personajes salidos del ingenio de **Uderzo y Gosciny.** Los jugones españoles podremos disfrutar además de unas **divertidas introducciones a cada fase,** con textos **traducidos al castellano**. Todo un detallazo.

poder de los dioses

otros tres personajes para tomar parte en estas carreras por el colorista mundo de Sonic, que **se verá convertido en un complejo de circuitos.**

Por supuesto, no faltarán a la cita **los anillos y demás items típicos del sónico personaje,** que se encontrarán dispersos por cada pista de carreras.









drift

Shining force CD



El manejo de los personajes de este CD estará más cercano a los juegos de tablero habituales que a las aventuras propias de consola.







Por una vez, y esperemos que no sea la última, un juego que ya existía en Mega Drive **va a pasar a Mega CD sin ser una réplica exacta del cartucho.** Éste será el caso de **«Shining Force CD»**, que lejos de repetir la misma aventura, **incluirá en el compacto dos nuevos juegos** tan largos y apasionantes como lo fue «Shining Force II».
Por supuesto, el estilo de juego y los gráficos se mantendrán en la misma línea que el cartucho de Mega Drive. Eso sí, contará con la inclusión de **nuevos personajes, nuevos objetos** y muchas más situaciones donde probar vuestra habilidad y estrategia. Seguiréis llevando un montón de amigos a vuestras espaldas y tendréis que **aprender a manejar mil objetos.** Una gozada.



CONSOLA
mega cd
COMPAÑÍA
sega
LANZAMIENTO
abril





GAME MASTERS por M.A.D.

Los Guerreros del siglo XXI



Una vez más, los juegos de lucha vuelven a ser protagonistas de la primera hornada de títulos para los sistemas de la nueva generación. Compañías como Takara, Namco o Crystal Dynamics presentan unos súper torneos que reflejan la fulgurante evolución de un género siempre dispuesto a liderar revoluciones.

Quién iba a pensar que **Takara**, una compañía que en sus últimos trabajos para 16 bit había ido dando una de cal y otra de arena -me refiero a sus conversiones de los clásicos de SNK- nos iba a presentar **el juego de lucha más revolucionario de la historia.**

Tal vez los 16 bit se quedaban algo cortos para sus posibilidades, pero ahora, con la llegada de las nuevas máquinas, **Takara nos presenta el mejor de sus programas.**

El caso es que este **«Toshinden»** (algo así como "Puño de Hierro" en castellano) tiene alucinado a medio mundo. Y no es para menos.

La moda 3D

Siguiendo las pautas marcadas **por el mítico «Virtua Fighter»** (polígonos, tridimensionalidad y diferentes perspectivas), Takara ha realizado un programa que quiere ir todavía más lejos. Y podéis tener por seguro que en algunos aspectos lo ha conseguido plenamente.

Simplemente echando un vistazo a estas imágenes, podréis descubrir cuál es la diferencia más notable con respecto a «Virtua Fighter»: **se han incluido mapeados de texturas y sombreados en todas las formas,** tanto en los escenarios como en los luchadores, consiguiendo un aspecto realmente vistoso y sorprendente. Es verdad que algunas de estas texturas son bastante simples, pero en determinadas formas (como paredes y decorados) el efecto es impresionante.

A simple vista, cualquiera puede apreciar que **la calidad gráfica es superior en «Toshinden».**

Este juego **maneja una cifra de polígonos similar al de Saturn (90.000)** e incluso los luchadores están formados **con algunos polígonos menos** (800, por los más de 1.000 de «VF»). Pero es que la buena utilización de las texturas y los sombreados tiene estas recompensas.

En todo caso, la verdadera revolución se produce en el **nuevo concepto de tridimensionalidad que ha introducido Takara en este programa.** Por primera vez podemos ver en un juego de lucha **a dos personajes combatiendo en distintos planos.** Algún listillo dirá: "eso también pasaba en «Virtua Fighter»", pues no. En el juego

de Sega, el efecto 3-D está conseguido gracias al diseño de los escenarios y a los diferentes movimientos de la cámara (zooms, rotaciones, etc.), pero en ningún momento podemos mover a un luchador hacia un lugar del escenario que esté en un plano distinto al de su contrincante. Por el contrario, **en «Toshinden» podemos desplazar a los luchadores, además de hacia adelante o hacia atrás, hacia "afuera" y hacia "adentro",** es decir, podemos mover al luchador a cualquier parte del escenario, independientemente del lugar que ocupe ante la pantalla. De este modo, y como podéis apreciar en las imágenes, se darán situaciones en las que uno de los personajes nos da la espalda mientras el otro se encuentra mirando hacia nosotros, o que una de las espadas parezca que va a salirse de la pantalla de un momento a otro.

Total espectacularidad en el movimiento

Con vistas a tal efecto, **Takara ha habilitado dos de los botones del pad de PlayStation exclusivamente para realizar estos movimientos.** Aunque en principio pueda pareceros complicado, a la hora de jugar se convierte en una de las estrategias más utilizadas para esquivar los golpes de los rivales. Y es que **el control de cualquiera de los ocho luchadores de «Toshinden» es sumamente sencillo,** pues no hay que realizar ningún tipo de combinación extraña para realizar los golpes ni siquiera en las "magias", ya que también hay dos botones que permiten realizar estos golpes sin caer en ningún tipo de dificultad.

En fin, así es «Toshinden». Toda una innovación en el género de la lucha, y **un valor seguro para el futuro de PlayStation.**

Uno de los juegos más espectaculares jamás visto.









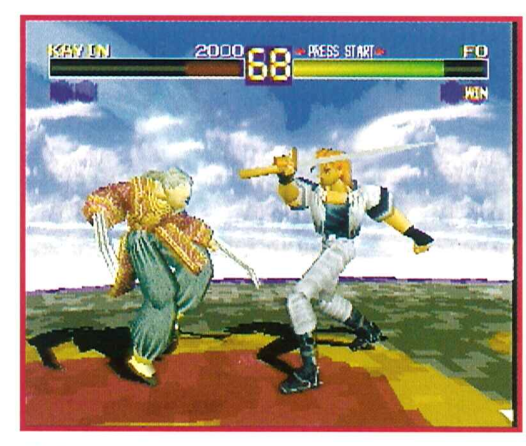


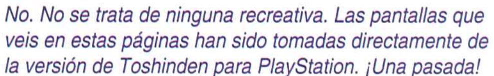


Toshinden

Namco

PlayStation





No. No se trata de ninguna recreativa. Las pantallas que veis en estas páginas han sido tomadas directamente de la versión de Toshinden para PlayStation. ¡Una pasada!









GAME MASTERS
por M.A.D.






Samurai Shodown

Crystal Dynamics 3DO

Puede que a muchos no os suene demasiado **la compañía Crystal Dynamics,** sin embargo es una de las firmas que desde un principio **más se ha comprometido con el proyecto 3DO**, con juegos como **«Total Eclipse» o «Off World Interceptor».** Por esta razón, puso mucho empeño en que **The 3DO Company** le permitiera **realizar la conversión de uno de sus juegos preferidos: el clásico de SNK «Samurai Shodown».** Finalmente ha conseguido su objetivo, y con un resultado bastante brillante.

No hay duda de que «Samurai Shodown» es una de las mejores producciones de la factoría SNK. No en vano ya se han realizado multitud de versiones para otros formatos -incluidos Super Nintendo, Mega Drive y Game Gear- , aunque ninguna de ellas ha llegado a la calidad que mostraba el original de Neo Geo... al menos hasta ahora.

Crystal Dynamics ha sabido aprovechar las posibilidades de una máquina como 3DO, **para realizar una conversión sensacional que no sólo no tiene nada que envidiar al original,** sino que incluso contiene algunas novedades interesantes.

¿Mejor que en Neo Geo?

En primer lugar, hay que reflejar que **el apartado gráfico no ha sufrido ningún cambio con respecto a la versión de Neo Geo.** El tamaño de los personajes es considerable, la paleta de colores aporta vistosidad, y **la inclusión del famoso zoom** demuestra que 3DO no tiene ningún problema a la hora de enfrentarse a cualquier reto que se le presente.

Obviamente, en lo relativo al sonido no ha habido ningún problema. Como ya se ha podido demostrar con otros juegos, el circuito de sonido de 3DO y las propias posibilidades del formato CD permiten que **tanto las melodías como el peculiar choque de los aceros** (uno de los aspectos más particulares que presenta este juego) se encuentren reflejados a la perfección.

Incluso **la jugabilidad se mantiene en las altas cotas que imponen todos los juegos de SNK**, y que ya se alcanzara con el otro gran mito de la lucha convertido para 3DO, **«SSF II Turbo»**. Pero es que, además, Crystal Dynamics se ha permitido el lujo de **incluir tres curiosas e interesantes opciones** que amplían incluso las condiciones jugables de «Samurai Shodown». Estas opciones permiten **eliminar la sangre y los finales "agresivos" del juego,** por un lado, y hasta **dejar a un lado las armas para que los luchadores demuestren sus posibilidades con su propio cuerpo,** por otro.

Una gran idea que viene a demostrar que a la hora de realizar una conversión **no es necesario limitarse a "copiar" el original,** sino que siempre resulta interesante ofrecer novedades al jugador.



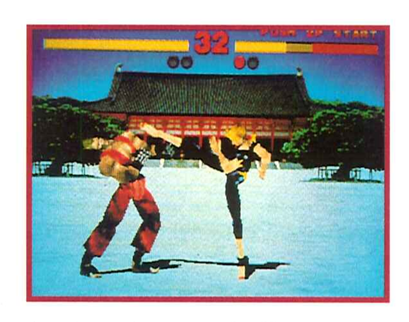


Samurai Shodown está de moda. La reciente aparición de su segunda parte para NeoGeo ha coincidido con el lanzamiento del cartucho en numerosas versiones, entre las que destaca, sin duda, esta buenísima y renovada adaptación para 3DO.

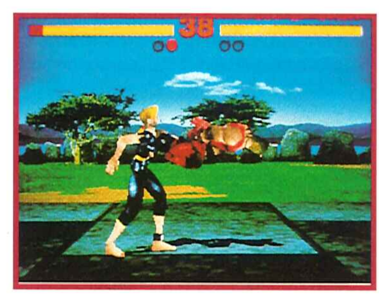








Los decorados marcan la diferencia en Tekken. La utilización de texturas y sombreados ha sido todo un acierto.



Los movimientos de los personajes tienen una particularidad: cada extremidad corresponde a un determinado botón.

Tekken

Namco PlayStation





El invento se llama **System 11** (no confundir con otros sistemas de Namco, System 21 y System 22), y es **una nueva placa de hardware que han creado Namco y Sony en conjunto,** para alucinar al personal **en los salones recreativos.** Y para inaugurarlo, qué mejor que una de las últimas producciones de Namco, **un espectacular juego de lucha llamado «Tekken».**

Se trata de un programa **basado en los gráficos poligonales**, que al igual que «Toshinden» **incluye todo tipo de texturas y sombreados,** lo que aumenta la calidad en el resultado final del juego. Pero la particularidad de este título reside en el innovador control de los luchadores. **Por primera vez, se ha habilitado un botón para cada extremidad del personaje,** es decir, si se quiere golpear con el brazo derecho, habrá que pulsar el botón destinado al brazo derecho; si se quiere dar una patada con la pierna izquierda, será necesario usar el botón correspondiente, etc.

Realismo total

Con esta nueva forma de control, Namco pretende **que la simulación del combate sea verdadera al cien por cien,** para de este modo hacer la lucha más parecida a la realidad. Lo que es toda una incógnita es la respuesta del público a este nuevo método de lucha.

El caso es que **la máquina recreativa está a punto de salir en nuestro país** (tal vez cuando leáis estas líneas ya esté en algún salón), y **la versión para PlayStation estará lista a lo largo del mes de marzo**. Según Namco, no habrá ninguna diferencia entre ambas versiones. Ya veremos si es verdad (en «Ridge Racer» no ha sido así). En todo caso, os mantendré debidamente informados.

el BUZÓN de los GAME MASTERS

Hola amigos, ¿qué tal os va? ¡Cómo se nota que las dudas se os han disparado tras la aparición de los últimos suplementos!. No os preocupéis, que os voy a sacar del apuro.

En primer lugar, quiero responder a varios amigos que tienen **dudas parecidas sobre la Saturn,** como son Joan Antoni Moncayo, Manuel Víctor Rodríguez de León e Ibán Iñiguez. De momento, tened por seguro que lo **de los 900.000 polígonos por segundo, nada de nada.** Ya sé que se dijo en un principio, pero Sega dijo tantas cosas... El caso es que **la capacidad real de la Saturn es de 500.000 polígonos por segundo,** pero sin texturas ni sombreados, es decir, **totalmente planos** (lo que en anglosajón se conoce como "flated-polygons"). Para que os hagáis un idea, en «Virtua Fighter» se han utilizado unos 100.000, y hasta ahora el juego doméstico que tiene el récord es **«Ridge Racer» de PlayStation, que maneja 180.000 polígonos con texturas.** Es verdad que «Virtua Fighter» podría haber sido aún más parecido a la recreativa, pero tened en cuenta que estamos hablando del primer juego de Saturn, y el resultado es más que notable. De todos modos, esperad a que os muestre las imágenes de **«Daytona»**, y veréis que la capacidad de Saturn todavía está por explotar. Por último, sí, **parece que «Virtua Fighter 2» puede tener su versión para Saturn.**

Por cierto, y aunque no me lo hayáis preguntado vosotros tres, me han llegado rumores de que **«Virtua Fighter» puede finalmente ver la luz en MD 32X.** Os aseguro que las fuentes son totalmente fiables y hablan de un 80 % de posibilidades de que finalmente se lleve a cabo. Esperemos que sea verdad. Un saludo a los tres.

Despistado Elf, o como te llames, **Multimega no es igual a Mega CD + Mega Drive 32.** El nuevo aparato de Sega es un sistema de 32 bit que nada tiene que ver con el Multimega. Por supuesto que te aconsejo que te compres antes el MD 32X que el Multimega. De nada.

Estimado Javier Poyatos, por ser tú, te voy a dar la primicia: efectivamente, **«Mortal Kombat III» es una exclusiva de Nintendo y verá la luz en Super NES y Ultra 64.** Esto se debe al acuerdo que Williams firmó con Nintendo para realizar software sólo para "la gran N". Nintendo España lo ha confirmado, y salvo una ruptura de este acuerdo, ningún otro sistema podrá lanzar «MK III», salvo que Nintendo conceda la oportuna licencia. Este juego **no verá la luz en recreativa hasta el verano del 95,** así que su conversión doméstica puede tardar todavía bastante. Sí, **hay varios juegos de Neo Geo que no son de SNK,** como el que mencionas de **Data East** (esta compañía tiene alguno más) o **los de ADK**. Un saludo también para ti.

No te preocupes, Juan Miralles, tu 3DO podrá ser potenciado como ya os conté hace algunos meses, y aunque estoy contigo en lo de la exageración de las declaraciones de Trip Hawkins, el caso es que las informaciones son totalmente ciertas. Te puedo asegurar que **3DO puede seguir mejorando,** y no creo que Trip Hawkins quiera deshacerse del enorme parque de máquinas que tiene repartidas por todo el mundo. Los mejores juegos deportivos para 3DO, y casi los únicos, son **los títulos de EA como «FIFA Soccer» o «John Madden».** Gracias por tus felicitaciones.

En fin, no dudéis en enviar vuestras cartas a: **Game Masters Hobby Consolas C/ de los Ciruelos nº 4 S.S. de los Reyes 28700 (Madrid).**

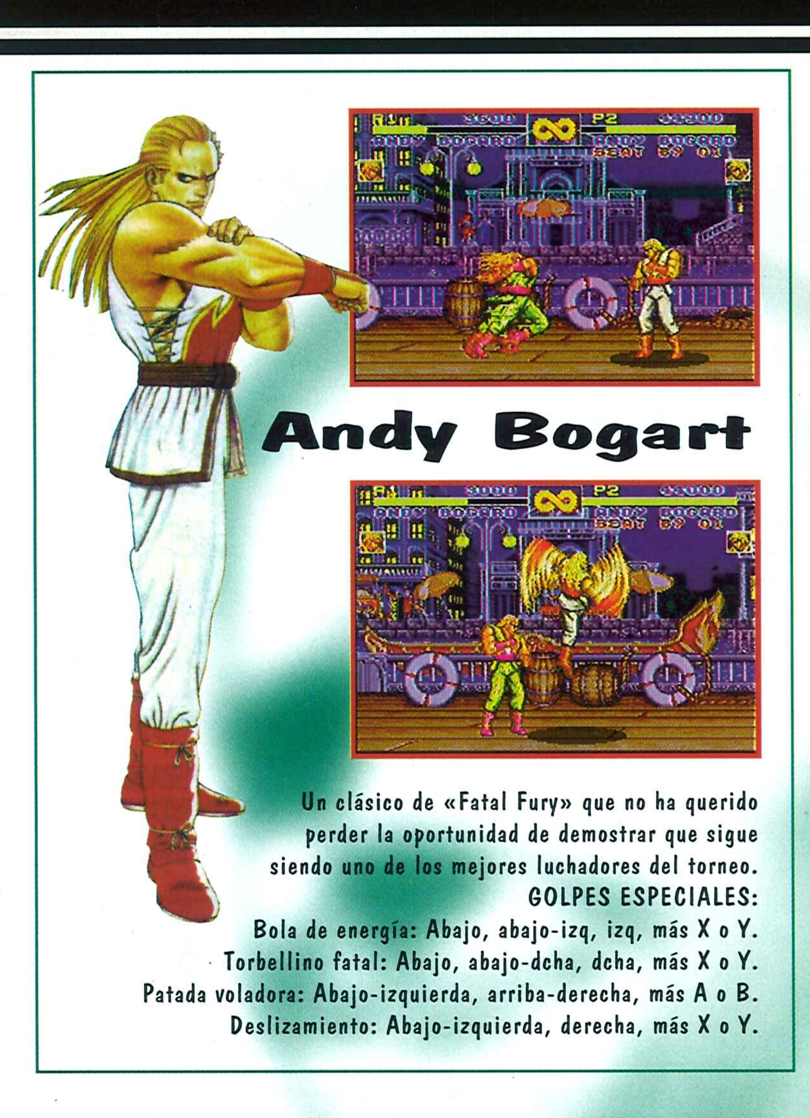


VUELVEN LOS GUERREROS DE LA FURIA

Fatal Fury Special» es una de las conversiones que con más impaciencia han esperado los amantes de la lucha. Y la verdad es que no es para menos, pues los grandiosos 150 megas de la versión Neo Geo y sus quince luchadores sitúan el juego entre los mejores y más espectaculares de este deseado género. Ahora, por fin, la versión para Super Nes es una realidad, pero una realidad algo lejana de la idea original. Al fin y al cabo, no nos engañemos, en 24 megas no se puede comprimir todo lo que cabe en 150.

La primera diferencia que vais a encontrar es que el número de luchadores se ha reducido a doce. Faltan Axel Hawk, Big Bear, Chen Shinzan y Laurence Blood, lo que haría un total de once si no fuera porque se ha incluido una importante sorpresa: Ryo Sakazaki, el personaje más popular de «Art of Fighting», también va a tomar parte en este especial torneo.

Otra diferencia reside en los escenarios. Siguen siendo detallistas y mantienen el doble plano de profundidad, pero no resultan tan impresionantes ni espectaculares como los del original. Además,

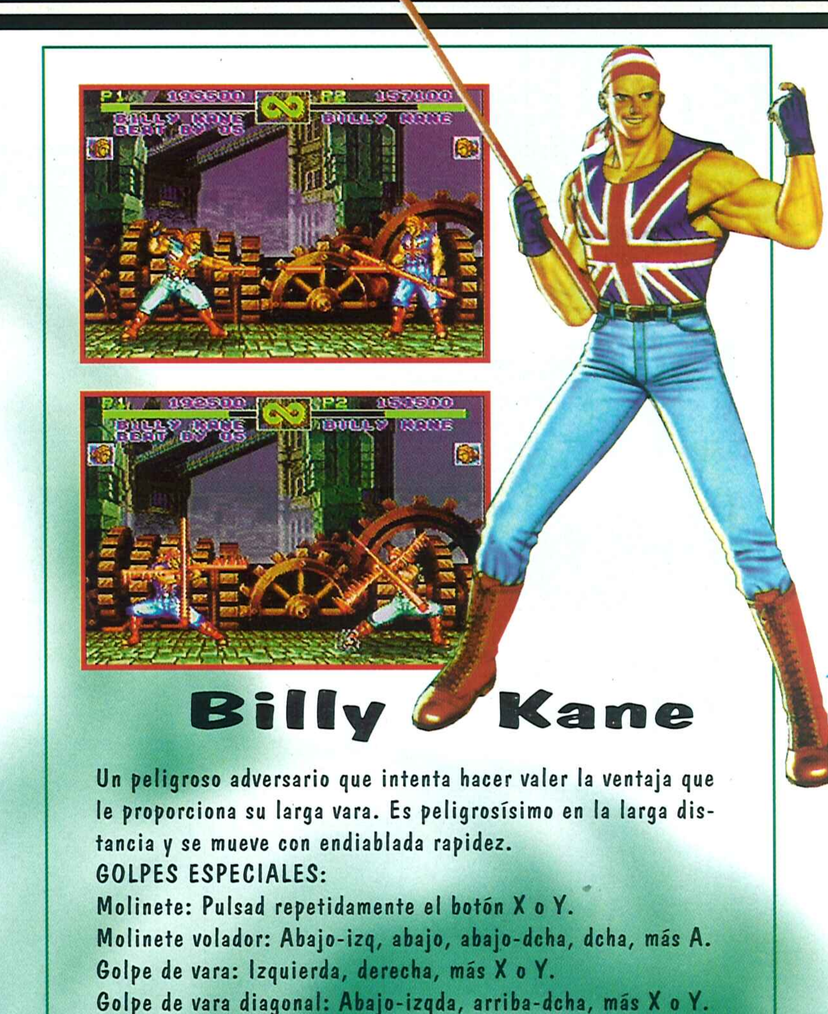


Andy Bogart

Un clásico de «Fatal Fury» que no ha querido perder la oportunidad de demostrar que sigue siendo uno de los mejores luchadores del torneo.

GOLPES ESPECIALES:

Bola de energía: Abajo, abajo-izq, izq, más X o Y.
Torbellino fatal: Abajo, abajo-dcha, dcha, más X o Y.
Patada voladora: Abajo-izquierda, arriba-derecha, más A o B.
Deslizamiento: Abajo-izquierda, derecha, más X o Y.



Billy Kane

Un peligroso adversario que intenta hacer valer la ventaja que le proporciona su larga vara. Es peligrosísimo en la larga distancia y se mueve con endiablada rapidez.

GOLPES ESPECIALES:

Molinete: Pulsad repetidamente el botón X o Y.
Molinete volador: Abajo-izq, abajo, abajo-dcha, dcha, más A.
Golpe de vara: Izquierda, derecha, más X o Y.
Golpe de vara diagonal: Abajo-izqda, arriba-dcha, más X o Y.

Terry Bogart

Es el protagonista indiscutible de «Fatal Fury» y posiblemente el luchador más completo de todo el campeonato. GOLPES ESPECIALES:

Puño de fuego: Abajo, abajo-izquierda, izquierda, más X o Y.
Giro mortal: Abajo, arriba, más X o Y.
Patada de energía: Abajo, abajo-izqda, izqda, arriba-izqda, más A o B.
Rayo de fuego: Abajo, abajo-dcha, dcha, más X o Y.



Mai Shiranui

Su escasa resistencia física es el único problema de esta peligrosa y hábil luchadora. Frente a ella no hay distancia segura.

GOLPES ESPECIALES

Abanico volador: Abajo, abajo-derecha, derecha, más X o Y.
Falda de fuego: Abajo, abajo-izquierda, izquierda, más X o Y.
Cruz mortal: Abajo, arriba, más X o Y.
Codazo: Izq, abajo-izq, abajo, abajo-dcha, dcha, más A.







Duck King

Sigue siendo uno de los luchadores más rápidos y mareantes del juego. Su marchoso estilo de lucha y su electrizante escenario provocan vértigo.
GOLPES ESPECIALES:
Cabezazo fatal: Izquierda, derecha, más X o Y.
Rodillazo Break: Abajo, abajo-izqda, izqda, más A.
Volteo: Abajo, abajo-dcha, dcha, arrib-dcha, más A.
Abrazo: Derecha, izquierda, derecha, más X.



Joe Higashi





Su estilo de lucha kickboxing sigue siendo tan peligroso como siempre. Quizá por eso sea uno de los luchadores estrella de este torneo.
GOLPES ESPECIALES:
Patada de fuego: Abajo-izquierda, arriba-derecha, más A o B.
Golpe del tigre: Abajo, abajo-dcha, dcha, arriba-dcha, más A o B.
Huracán: Izqda, abajo-izqda, abajo, abajo-dcha, dcha, más X o Y.
Zarpazo de tigre: Pulsad X o Y repetidamente.

Jubei Yamada

Le falta contundencia en sus golpes, pero pese a su pequeño tamaño, es capaz de realizar llaves mortales. GOLPES ESPECIALES:
Lanzamiento de shurikens: Izquierda, derecha, más X o Y.
Salto felino: Izquierda, derecha, más A o B.
Abrazo asesino: Dcha, abajo-dcha, abajo, abajo-izqda, izqda, más X.
Presa oriental: Abajo, arriba, más X o Y.





Ryo Sakazaki





El protagonista de «Art of Fighting» no ha querido dejar escapar la posibilidad de demostrar que es uno de los mejores luchadores de todos los tiempos. Poder jugar con él desde el principio es una de las sorpresas de este cartucho, ya que en la versión japonesa del juego sólo aparecía al introducir una clave. Su estilo de lucha y comportamiento es idéntico al que luce en su propio arcade. Eso sí,aprovecha el doble plano de juego como si lo hubiera utilizado siempre. Es, junto con Terry Bogart, el favorito para alzarse con la victoria.









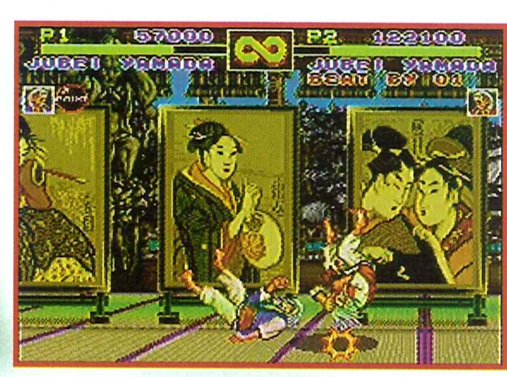
Los escenarios son uno de los puntos fuertes de este juego y demuestran su excelente calidad gráfica. Es fácil ver el mismo escenario a plena luz del día o al atardecer.





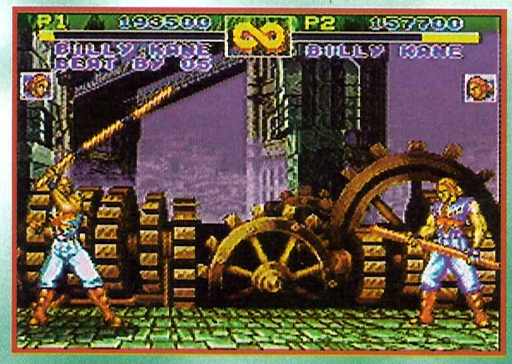
Los personajes de «Fatal Fury Special» se mueven con gran soltura y responden con rapidez a las órdenes del pad. Realizar cualquier golpe especial es sencillísimo.





Otra de las cualidades de los escenarios es que permiten interactuar con ellos poniendo a vuestro alcance cientos de objetos para destrozar o utilizar como defensa.







Tres versiones de un arcade impactante





Antes de llegar a esta versión pal para Super Nes, «Fatal Fury Special» ha pasado ya por una dura serie de pruebas que le han situado, por méritos propios, a la cabeza de los arcades de lucha.
En Neo Geo nos alucinó a todos con sus increíbles escenarios y su apabullante fuerza. Después vimos el cartucho japonés para los 16 bits de Nintendo y confirmamos la calidad de este juego. La pena es que en la versión que nos ocupa se han eliminado cuatro luchadores y sus correspondientes escenarios.



A la enorme jugabilidad del original se añade la presencia de Ryo Sakazaki y la nueva modalidad de juego "Count Down".







Geese Howard

El enemigo final de la primera parte sigue siendo tan duro de roer como siempre. Atentos a los cambios de plano. GOLPES ESPECIALES:
Media Luna: Abajo, abajo-derecha, derecha, más Y.
Gancho energético: Abajo, abajo-derecha, derecha, más X.
Bola evasiva: Saltando, abajo, abajo-izquierda, izquierda, más X o Y.
Patada: Izqda, abajo-izqda, abajo, abajo-dcha, dcha, arrib-dcha, más A.



Wolfgang Krauser



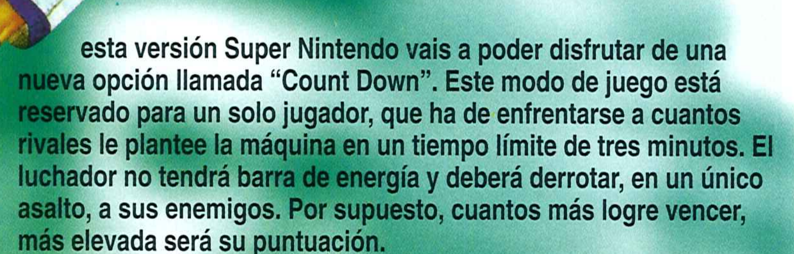
Es el enemigo final, y con eso ya os podéis imaginar lo difícil que resulta derrotarle. Sin embargo, es bastante complicado jugar con él y sacarle todo el partido posible.
GOLPES ESPECIALES:
Bola de energía alta: Abajo, abajo-izquierda, izquierda, más X o Y.
Bola de energía baja: Abajo, abajo-izquierda, izquierda, más A o B.
Patada voladora: Abajo, abajo-derecha, derecha, más A o B.
Presa fatal: Izquierda, abajo-izquierda, abajo, abajo-derecha, derecha, arriba-derecha, más X.

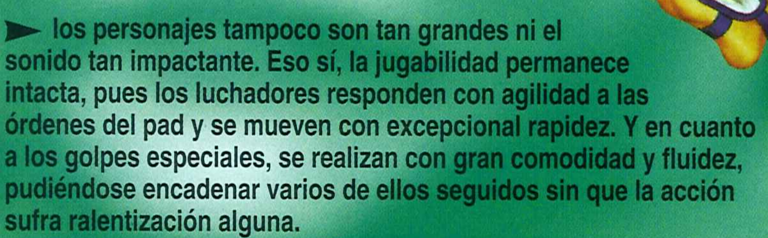




Kim Kap Hwan

Su colección de patadas es demoledora. Cuanto más lejos de él, mejor.
GOLPES ESPECIALES:
Voltereta: Abajo, arriba, más A.
Garza: Salto, abajo, más A.
Patada rasante: Abajo, abajo-izqda, izqda, más A o B.





► los personajes tampoco son tan grandes ni el sonido tan impactante. Eso sí, la jugabilidad permanece intacta, pues los luchadores responden con agilidad a las órdenes del pad y se mueven con excepcional rapidez. Y en cuanto a los golpes especiales, se realizan con gran comodidad y fluidez, pudiéndose encadenar varios de ellos seguidos sin que la acción sufra ralentización alguna.

Claro que si los chicos de Takara (responsables de la reprogramación) se han comido algunos detalles y varios personajes, también han introducido alguna novedad de interés, aparte de la ya mencionada de Ryo Sakazaki. Así, por ejemplo, en esta versión Super Nintendo vais a poder disfrutar de una nueva opción llamada "Count Down". Este modo de juego está reservado para un solo jugador, que ha de enfrentarse a cuantos rivales le plantee la máquina en un tiempo límite de tres minutos. El luchador no tendrá barra de energía y deberá derrotar, en un único asalto, a sus enemigos. Por supuesto, cuantos más logre vencer, más elevada será su puntuación.

En definitiva, no es exactamente el mismo juego que nos deleitó en los arcades ni en Neo Geo, pero está muy cerca en lo que se refiere a jugabilidad. Y a pesar de las lógicas limitaciones, también mantiene el tipo en el apartado técnico.

Tung Fu Rue

Ha cambiado mucho desde su primera aparición y se ha convertido en un temible rival.
GOLPES ESPECIALES:
Energía: Abajo-izda, dcha, más X o Y.
Patada pantera: Abajo-izquierda, arriba-derecha, más A o B.
Mutación: Pulsad X repetidamente.
Zarpazo pantera: Abajo, abajo-izquierda, izquierda, más X o Y.







Una de las opciones del juego os permite luchar durante 3 minutos contra todos los enemigos que seáis capaces de derrotar. Un reto muy divertido.



El "plan Renove" de «Fatal Fury»

Con esta versión, «Fatal Fury» seguirá teniendo un lugar entre los mejores arcades de lucha uno contra uno. La inevitable comparación con el anterior cartucho desvela una gran mejora en los gráficos, especialmente los fondos (con variaciones de luz en función de la hora en que tienen lugar los combates) y un espectacular scroll horizontal potenciado por escenarios en movimiento.

El aspecto más renovado ha correspondido a los personajes, ya que se pueden elegir los jefes en el modo torneo y además han sido incluidos nuevos luchadores, como Ryo Sakazaki, y se han recuperado otros, como Geese Howard. En fin, un remozado programa que envuelve con su sonido "sorround" un perfecto ambiente de lucha arcade.

Boke



La jugabilidad de que hace gala este cartucho sólo es comparable a la de los más grandes arcades. La precisión gráfica se ha sumado al género que más divierte hoy en día: la lucha.







Con ocho megas más...

La solución al enigma de porqué en la versión japonesa hay quince luchadores (más uno escondido) mientras en la versión pal sólo hay doce, hay que buscarla en la diferencia de megas. Y es que frente a los 24 megas de la versión pal, la japonesa contaba con 32. Esta "desaparición", que sólo ha afectado al número de luchadores, se debe muy probablemente al interés por abaratar costes. Una pena.

Por lo demás, el cartucho es muy divertido, se deja jugar y los luchadores se mueven con una soltura envidiable. No es, gráficamente, el mismo programa que alucinó en arcade, pero sí tiene las virtudes jugátiles que atraparon a los jugones frente a la máquina.

Teniente Ripley

SUPER NINTENDO



ARCADE
TAKARA
Takara

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 12 luchadores
Niveles de Dificultad: 8
Continuaciones: Infinitas
Megas: 24

Gráficos — 92
Luchadores grandes que se mueven con soltura en unos escenarios detallistas y muy espectaculares.

Música — 89
La misma de la máquina original. Tiene opción a Dolby, Stereo o mono, pero se oye como algo lejana.

Sonido FX — 89
Los gritos son dolorosos y los golpes contundentes, pero también suenan como si estuvieran muy lejos.

Jugabilidad — 93
Los luchadores responden con rapidez al pad y se pueden encadenar golpes especiales sin pausa.

Adicción — 92
Es bastante fácil, pero la opción de dos jugadores y el modo "contrarreloj" son una garantía de duración.

Total — 92
Un gran juego de lucha que destaca por la movilidad de sus personajes. Una pena que no mantenga todos los luchadores originales

Lo Mejor
- La rapidez y el dinamismo de los luchadores.
- El nuevo y original modo de juego "Count Down".

Lo Peor
- Que se hayan eliminado cuatro luchadores, no sólo con respecto al cartucho de Neo Geo, sino también a la versión japonesa.

EL ESPÍRITU DE LA LUCHA ORIENTAL

SAMURAI SHODOWN

Existe una leyenda, con bastantes visos de ser cierta, que otorga un alto sentido del honor a los guerreros samurái. Siguiendo las normas de estos señores de la guerra, cuando su honor era fatalmente mancillado (y puesto que su vida ya no tenía ningún valor) debían sacrificarse para subsanar la afrenta. La ancestral costumbre del harakiri se continuó practicando con mayor o menor frecuencia hasta la Segunda Guerra Mundial, donde se tienen noticias de este tipo de gestos de los soldados japoneses cuando las islas del Pacífico fueron liberadas por los norteamericanos.

Otro mito bastante más actual, que en este caso no ofrece ninguna duda de su total autenticidad, formaba corros en los salones de recreativas y recogía, en parte, la forma de lucha y el espíritu de estos señores de la guerra. Incluso en su nombre estaban presentes, «Samurai Shodown».

Pero los samurái no sólo fueron expertos en el manejo de armas blancas, sino también en su forjado, consiguiendo producir espadas, dagas, lanzas y, cómo no, las famosas katanas, de increíble manejabilidad y belleza. Y ésta es la principal característica que diferencia a «Samurai Shodown» de otros programas de lucha uno contra uno: sus doce personajes disponen de algún tipo de arma con la que completan sus habilidades en la lucha.

Otro de sus aspectos originales es la posibilidad de recoger items que aumentan la barra de salud o los puntos. Además de todo esto, en esta conversión para Mega Drive podéis disfrutar de ocho niveles de dificultad, la opción de elegir la duración de cada combate entre 30, 60, 90 segundos o tiempo infinito, y tres modos de juego: los habituales Historia, Versus y el específico para la versión Mega Drive, "Shodown". Con todas estas opciones, podréis convertiros en perfectos samuráis.

SEGA MEGA DRIVE

A cada guerrero su acero

ESFERA

Amakusa es un maestro perverso y con grandes poderes , una esfera de platino lo confirma.

LAROCHE



Excelente conocedora del arte de la esgrima, como buena francesa, Charlotte no podía usar otro arma.

ESPADA



El ninja americano llama a su arma Espada de la Justicia. El perro Poppy es sólo una de sus sorpresas.

SABLE NINJA



Como maestro de las sombras, Hanzo Hattori también utiliza el shuriken, del que es un especialista.

ESPADACHÍN



Además de su frío acero, la ágil Nakoruru utiliza como arma de combate a su fiel águila del Fujiyama.

KATANA



Ukyo Tachibana es un buen conocedor del ancestral arte de la lucha con la famosa y tradicional katana.

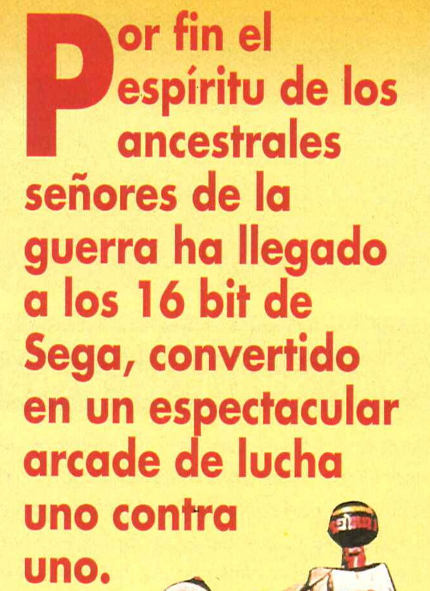








Como en las películas de espadachines, hay un momento en el que las armas se juntan. Demuestra tu rapidez con el dedo.



Por fin el espíritu de los ancestrales señores de la guerra ha llegado a los 16 bit de Sega, convertido en un espectacular arcade de lucha uno contra uno.



Este golpe lo aprendió Kyoshiro cuando trabajaba descargando piezas de carne en el matadero de Edo, su pueblo natal.



"¡Qué sorpresa!, pero si es Mai Shirami. ¿Qué tal van las cosas por «Fatal Fury», muñeca?. Te invito a una copita de sake."



La espectacularidad y el colorido de los golpes especiales se han mantenido intactos en este paso a los 16 bit de Sega.









AZAMI



Mezcla de Freddy Kruger y Eduardo Manostijeras, las caricias de Genan Shiranui serán "de película".

KATANA FUGU





La katana de Ha-oh Maru ha sido templada con una aleación secreta por los forjadores de Fugu.

SABLE-DAGA



El servidor secreto del emperador, Jubei Yagyu, domina el sable yamato y la manejable daga del tigre.

SHISHI HA



También conocida como espada del león, este acero es el elegido por el actor de kabuki, Kyoshiro Senryo.

GARRANCHA



De origen árabe, este arma fue introducido por los españoles en América, hogar de Tam Tam.

CIMITARRA



Wan Fu presenta un tipo de acero de hoja ancha, utilizado por turcos y persas.









Modo Shodown, pelea en equipo

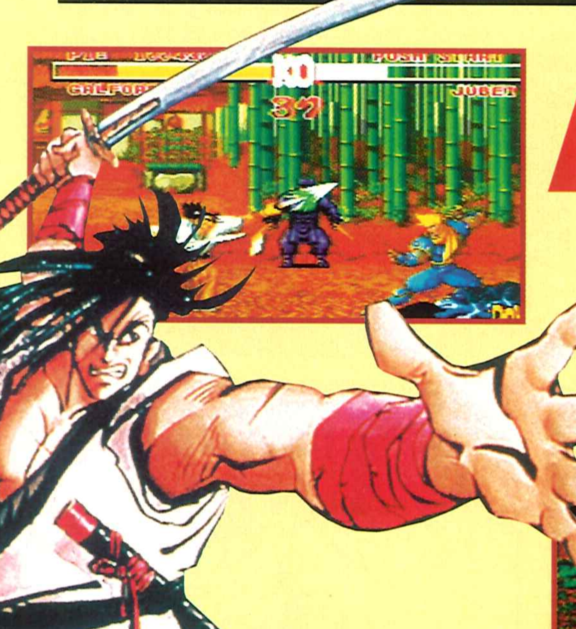
Como si de un combate de lucha canaria se tratara, los enfrentamientos en este modo exclusivo de Mega Drive se realizan por equipos de cinco componentes elegidos entre doce personajes (se incluye al señor Amakusa). El luchador que pierde el combate es eliminado y el que vence sigue adelante, debiendo enfrentarse al siguiente adversario. El equipo vencedor es aquél que consigue eliminar a todos los componentes del otro combinado.

Con este modo de juego se puede dar el caso de que un solo personaje gane a los cinco luchadores del otro equipo, no teniendo que intervenir los cuatro restantes. Así que elegid a un personaje poderoso como vuestro capitán y primer luchador en el torneo Shodown.

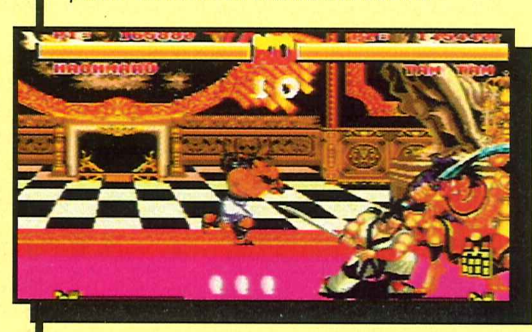


A los guerreros les gusta la paja

De paja son los simuladores de enemigos que tendréis que cortar por la mitad en cada fase de bonus. Esta parte del juego también aparecía en la recreativa y, por supuesto, en las versiones Neo Geo y Super Nintendo. Un consejo: debéis tener mucha concentración y ser muy rápidos, pues el tiempo juega en vuestra contra.



Al margen de su habilidad, cada luchador dispone de un arma especial y de un montón de items que refuerzan su potencial.



Aunque vaya de duro, el señor de la porra es muy generoso. Por eso, cuando pase por el escenario de combate dejará caer unos items como si nada.















Nunca es tarde si el samurai es bueno

Con algo de retraso llega esta conversión del clásico de Takara. Aunque tratándose de uno de los mejores arcades uno contra uno, nunca sea demasiado tarde.

Además, en ella se han mantenido casi todos sus elementos originales: armas, personajes grandes y muy bien animados, escenarios de calidad, golpes especiales... Solamente, y debido a la evidente reducción de memoria, se ha eliminado el zoom y el número de luchadores en el modo historia ha sido reducido a once.

Boke

Que la sangre llegue al río



Los programadores de Saurus, compañía que ha realizado esta conversión para los dieciséis bit de Sega, no han podido resistir la tentación de incluir su dosis de sangre, quizá con la pícara intención de darle algún aliciente más al juego, dadas las ausencias respecto a la versión Neo Geo. Aunque no llega al caudal de otros juegos, la sangre saltará cuando alcancéis a vuestros adversarios.







Sin duda, es un punto más de realismo del programa. Si os peleáis con armas de este tipo, lo más normal es que os hagáis pupa.

MEGA DRIVE



LUCHA
SNK
Saurus

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 12 luchadores
Niveles de Dificultad: 8
Continuaciones: Infinitas
Megas: 24

Gráficos — 89
Buen tamaño de los sprites y unos gráficos variados, coloristas y bien definidos, aunque algo simples.

Música — 90
Una melodía acorde con los escenarios de los combates y que suena muy bien, a pesar del hardware.

Sonido FX — 88
Los sonidos de las armas han sido cuidados al máximo, y resaltan por encima de gritos y golpes.

Jugabilidad — 89
Los personajes disponen de un buen número de golpes y su respuesta al pad es rápida y efectiva.

Adicción — 88
Los aficionados a la lucha y a la recreativa original no van a encontrar tiempo para el descanso.

Total — 89
Quizá haya llegado un poco tarde esta conversión que, además, no ofrece todos los alicientes que hicieron mítico a este juego

Lo Mejor
- La propia conversión de este gran clásico de la lucha para los 16 bits de Sega.

Lo Peor
- El tiempo, que no perdona.

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 3

La última amenaza







GUERREROS INCOMBUSTIBLES

Desde que la tercera parte de «Dragon Ball» apareció en el mercado japonés hasta ahora, ha pasado mucho tiempo. Un tiempo que ha servido para que recibamos con más ganas si cabe el cartucho que culmina el largo periplo de Goku en esto de los videojuegos. Como muchos de vosotros ya sabréis, esta entrega repite las mismas fórmulas que llevaron el éxito a las dos primeras partes. Si no contáis la inclusión de nuevos personajes, nuevos golpes especiales y nuevos y más espectaculares escenarios, os daréis cuenta de que no ha habido apenas variaciones.

Una buena manera de empezar a presentaros «Dragon Ball Z 3» sería fijar el número de luchadores. Aunque la cifra inicial de guerreros sea nueve, mediante un sencillo truco podéis traeros a Trunks adulto, procedente del futuro, para redondear los diez. A primera vista podría parecer que la mayoría se corresponden con los de la segunda parte, cuando en realidad sólo se repiten Goku, Vegeta y Trunks adulto. Claro que si os remontáis un poco más, encontraréis que C-18 ya aparecía en la primera parte. Y como interesantes novedades tenéis al nieto de Goku, Sangoten (clavadito a su abuelo de niño), al pequeño Trunks, S.D.S, Dabba y Majin Bhu. Si algunos de estos nombres no os suena, es porque pertenecen a una parte de la serie que no llegó a emitirse en España.

Entrando en otro frente tenemos las opciones de juego, en las que sólo existen el modo versus y el modo torneo. Se especula con la posibilidad de que tenga un truco para sacar a la luz el modo historia, pero de momento nada parece funcionar. En cualquier caso, dentro de estas opciones se presentan interesantes posibilidades, como la de configurar el juego para que realice los golpes especiales con sólo pulsar un botón, o la de aumentar o disminuir la potencia de los golpes y la barra de energía a vuestro antojo.

La verdad es que hay poco más que añadir. El juego es muy parecido a las anteriores entregas, y basa todo su éxito en la fuerza de sus protagonistas y en el atractivo de los arcades de lucha. El caso es que la combinación sigue siendo tan explosiva como siempre, por lo que los amantes de la saga verán satisfechas plenamente sus expectativas.



Caras nuevas



TRUNKS (de niño): El hijo de Vegeta aparece ahora de niño. Bastará un truco para traer su versión adulta.

DABRA: Conviene mantenerse a distancia de este maléfico y poderoso rey. Cuerpo a cuerpo es demoledor.



SAN GOTEN: El "segundo hijo" de Goku se parece a éste en algo más que su físico. Pequeño, pero peligroso.



MAJIN BHU: A pesar de los esfuerzos de los sayen, el brujo Babidi ha resucitado a este poderoso demonio.



KAIOH SHIN: El dios supremo ha bajado a la Tierra para acabar de una vez con el maléfico Bu y sus aliados.



Aunque por el momento no hay modo historia, los luchadores cambiarán unas palabritas antes y después de cada combate. Eso sí, con textos en francés.



Las poderosas magias que se hicieron famosos en los primeros juegos, se mantienen en esta versión, así como la posibilidad de detenerlas y devolverlas.

Cuatro lugares para luchar





Los escenarios poseen un gran detalle gráfico, pero no se puede decir que sean muy variados. Especialmente si tenemos en cuenta que las diferencias entre unos y otros se derivan de la posición del sol. Vamos, que podéis luchar de día, de noche o al atardecer en los mismos cuatro escenarios básicos. Curiosamente, la nave de Majin Bhu es la única que no cambia de aspecto.





Goku y sus compañeros vuelven a la Super en un cartucho que repite la fórmula empleada en las anteriores entregas de la serie.

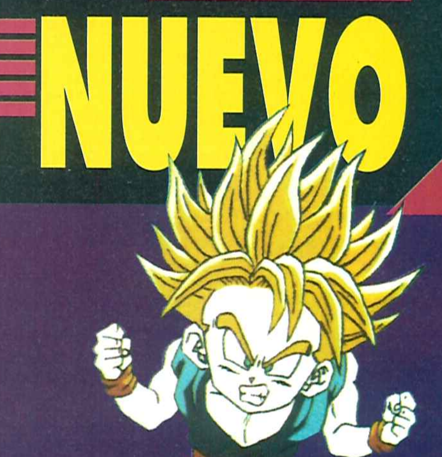








En este menú podéis elegir tanto el escenario como el nivel de dificultad o la música. Es interesante también la opción de aumentar o disminuir la barra de vida y de energía.







Nuevos personajes, más golpes especiales y renovados y atractivos escenarios completan este brillante arcade de lucha.













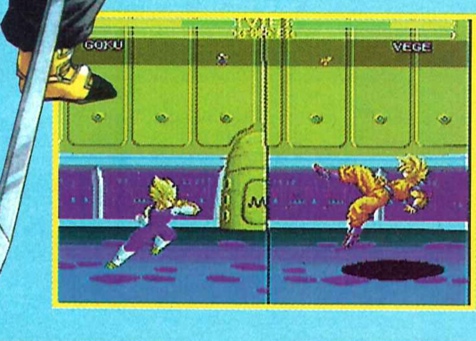


El enfrentamiento entre Goku y Vegeta sigue siendo el más contundente y espectacular, ya que sus poderes están equilibrados.



Cada luchador tiene un total de ocho golpes especiales para todas las distancias, que son fáciles de realizar.







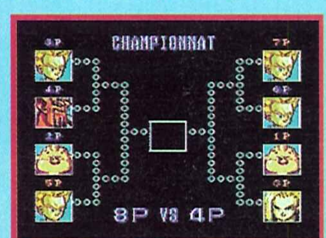




El torneo de los mejores

Para compensar la ausencia de modo historia, bien vale esta opción de torneo que permite seleccionar a ocho luchadores, los cuales pueden ser controlados por otros tantos jugadores o por la propia máquina. El orden de los combates y los cruces son aleatorios, y el final (ya lo veréis) parece confirmar la existencia de ese deseado modo historia.





Un regreso sin variaciones

Estamos ante un cartucho que emocionará a los seguidores de esta extraordinaria historia, pero que, sin embargo, puede parecer mediocre a los menos fanáticos o a los más exigentes. Los motivos pueden ser dos: es prácticamente igual a anteriores partes y no tiene un modo historia que amenice el juego en solitario.

Ciñéndonos a los aspectos técnicos, tenemos un cartucho que ofrece un buen número de luchadores con muchos golpes especiales y unos vistosos escenarios. Si a esto le unimos el corazón, esta virtudes aumentan considerablemente el valor del juego. Todo ello completa una de esas ecuaciones en las que, sea cual sea el resultado, siempre habrá un grupo que no esté de acuerdo con las conclusiones.

Teniente Ripley



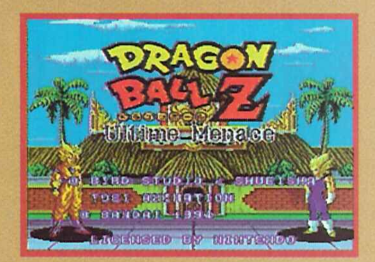
Recargar fuerza vital para realizar magias es otra de las características comunes de este «Dragon Ball» con los anteriores. Y es que, en realidad, no son muchas las cosas que se han cambiado en el sistema de juego.



Opciones para la victoria

Una vez elegido luchador, escenario, música, y que incluso hayas empezado a luchar, todavía tienes opciones que puedes activar. El sistema es sencillo: basta con pausar y luego pulsar select. Aparecerá un menú que te permitirá configurar el juego hasta el más mínimo detalle. Por ejemplo, podrás hacer todas las magias con sólo pulsar un botón, o realizar el golpe especial siempre en la misma dirección. Además, obtendrás un listado de los golpes de todos los luchadores.





LUCHA
BANDAI
Bandai

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 10 luchadores
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 0
Megas: 16

Gráficos — 87
Aunque sean pequeños, los personajes se mueven con soltura en escenarios muy detallistas y coloridos.

Música — 87
Una banda sonora similar a la de anteriores cartuchos, adecuada y con la nota justa de exotismo.

Sonido FX — 87
Los gritos, golpes y, sobre todo, los efectos de los supergolpes harán recordar a los de la serie.

Jugabilidad — 90
Mantiene las virtudes de toda la serie, destacando la fácil ejecución de los golpes especiales.

Adicción — 87
La ausencia de modo historia (por ahora) limita las posibilidades de juego y le resta un buen aliciente.

Total — 87
Los seguidores de Goku van a disfrutar con la continuación a una serie que se les ha negado durante demasiado tiempo.

Lo Mejor
- **La cantidad de golpes especiales.**
- **Contar con otra entrega de las aventuras de Goku.**

Lo Peor
- **La ausencia del modo historia.**
- **Las pocas novedades introducidas con respecto a entregas anteriores.**





International Superstar SOCCER

LA MAGIA DEL DEPORTE REY







Si partimos de la base de que el fútbol es un deporte complejo que puede presentar muchas alternativas y posibilidades, descubriremos que «International Superstar Soccer» es fútbol. Y es que este cartucho no se conforma con poner sobre el campo a 22 jugadores y una pelota, sino que va mucho más allá, colocando al alcance del pad todas las características de un deporte que se ha ganado por derecho propio el calificativo de "Rey".

Para empezar, ha conseguido que un montón de sprites se muevan y actúen como verdaderos futbolistas. Los jugadores regatean, corren, controlan el balón e incluso se caen con una fluidez pocas veces admirada. Además, es fácil reconocer a muchas de las estrellas mundiales únicamente por su aspecto físico, aunque por desgracia, sus nombres sean ficticios.

Si la precisión gráfica es especialmente atrayente, su jugabilidad no se queda atrás. Es cierto que se utilizan todos los botones del pad (ocho, contando con Select y Start), pero sus funciones son tan definidas que se aprenden con rapidez. Hay botones para pases cortos, bombeados, tiros, para correr, seleccionar el jugador, robar la pelota y hacer entradas. Y por supuesto, cada una de estas habilidades tiene sus correspondientes variantes espectaculares, como remates de chilena, pases de tacón o de cabeza.

En cuanto a las opciones, son tan completas como el resto ➤

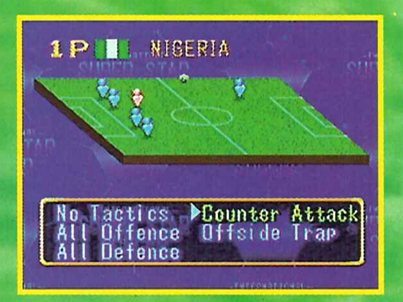
Un juego a tu medida



UNIFORME: *Esta opción no sólo sirve para cambiar el color de la equipación, sino que además puedes modificar el tono de esos colores. Así conseguirás, por ejemplo, que Italia vista de azul celeste o España de anaranjado.*

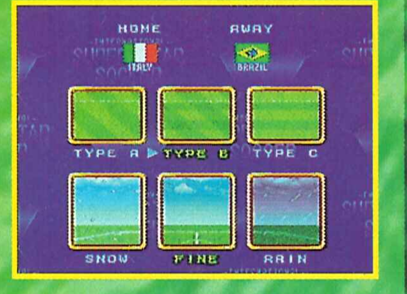
REGLAS Y ÁRBITRO: *Se puede jugar a lo legal o pasar de reglas desconectando las opciones de faltas, tarjetas y fueras de juego. También puedes elegir el tipo de árbitro (más o menos riguroso) que más te convenga.*





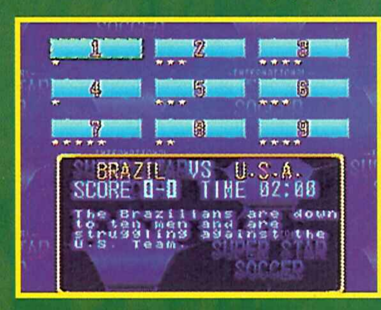
TÁCTICAS: *Puedes adelantar o retrasar cualquiera de tus líneas y organizar el juego de tu equipo (al contrataque, fuera de juego, cerrojazo...). Pero por desgracia, no es posible cambiar el sistema: si juegan con 4-4-2, así seguirán.*

TIPOS DE CAMPO: *Que el césped esté cortado de una u otra forma no influye en el juego, va en gustos. Lo que sí va a darte problemas y puede suponer un buen handicap es jugar en un terreno nevado o inundado por la lluvia.*

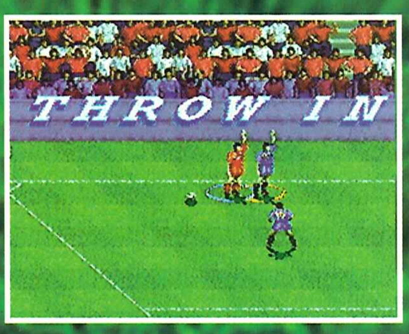


Revive lo mejor del Mundial

Una de las opciones más originales del juego te pone frente a nueve escenarios, para situarte en el punto concreto en que un partido del Mundial dio un giro radical. Tú controlarás al equipo que logró la remontada y tendrás que lograr lo mismo que ocurrió en la realidad. Por ejemplo, el escenario España Korea comienza a pocos minutos del final y justo en la falta en la que Korea logró el 2-1.



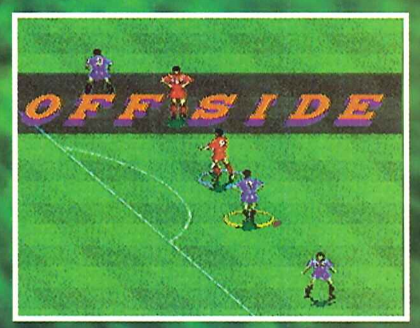






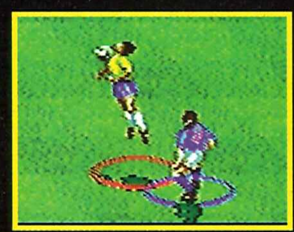
El juego está plagado de detalles curiosos que dan una idea del realismo que se ha intentado plasmar. En las pantallas puedes ver dos ejemplos: en uno, dos jugadores levantan la mano reclamando el saque; en el otro, un fotógrafo ha sido derribado por la fuerza de un balonazo.

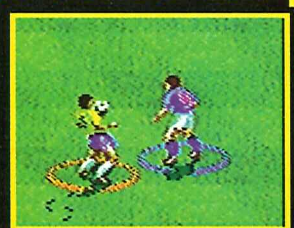
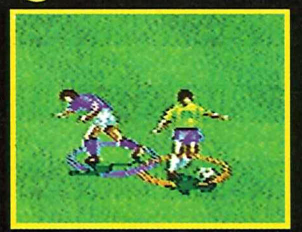
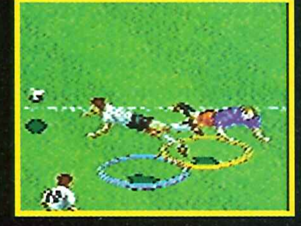




Casi, casi como los jugadores de verdad





Hacer una chilena, rematar en plancha, sprintar, controlar con el pecho y hasta "tirarse a la piscina" son algunas de las habilidades de los jugadores de este fenomenal cartucho. Cada acción está realizada con una gran precisión y fluidez de movimientos, lo que da una increíble sensación de realidad a cada lance del juego. Con sólo mirar las pantallas, ya os lo podéis imaginar.

LO MÁS NUEVO

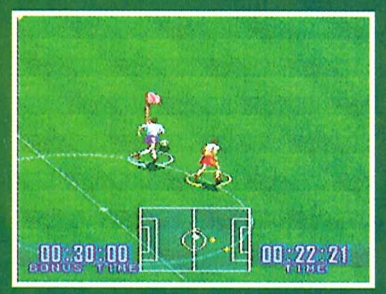




La hora del entrenamiento

Si tienes problemas para hacerte con los controles de tanto botón, no te preocupes. En la opción de entrenamiento se ponen a prueba las habilidades necesarios para convertirse en campeón del mundo. Dispones de cuatro niveles de dificultad. Las pruebas son las mismas, pero se incluyen más obstáculos, más defensas y más picardía en los contrarios. Además, no basta con superar la prueba, sino que debes hacerlo dentro del tiempo marcado y sin perder demasiados puntos por fallar o mandar el balón fuera. Y no lo dudes: quedar el primero en los cuatro niveles de entrenamiento no te va a resultar nada sencillo.





DRIBLING: En esta prueba el objetivo es tocar todas las banderas que haya en el campo sin perder el control del balón.



PASE: Tienes que conseguir que todos tus jugadores reciban el balón sin que te lo roben ni rebase los límites del campo.



TIRO: Evitando a los defensas debes introducir el balón en la red. a ser posible dentro de la zona señalada.



DEFENSA: Tienes que arrebatar el balón a un jugador rival, avanzar a toda velocidad y marcar en la meta contraria.



CORNER: Sirve para practicar tanto el centro desde la esquina como el posterior remate, tratando de evitar a los defensas.



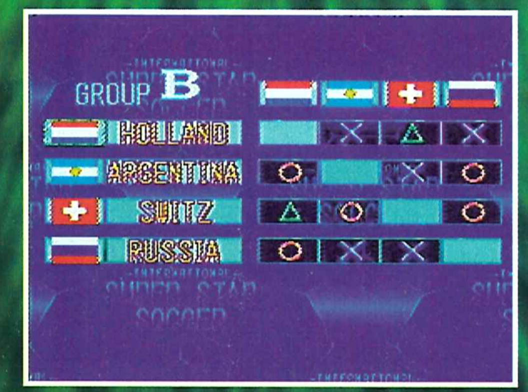








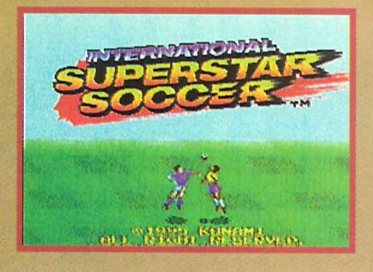
Esta original pantalla aparecerá siempre que se pida un cambio. De manera muy gráfica se puede apreciar cuáles son los jugadores cansados de vuestro equipo.



En la Copa participan 24 equipos divididos en seis grupos. Los dos primeros de cada grupo y los mejores terceros pasan a enfrentarse en los octavos de final.



Después de cada gol vais a recrearos con una repetición de la jugada completa. Utilizando los botones "A" y "B" podéis avanzar o retroceder a cámara lenta.



DEPORTIVO
KONAMI
Konami
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 26 selecciones
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8





¿Mejor que «FIFA Soccer»?

Seguro que os vais a plantear si este cartucho es mejor que el «FIFA» de E.A. Y la respuesta no es sencilla, porque son, al mismo tiempo, muy parecidos y muy distintos. Gráficamente le supera por el tamaño de los jugadores y la espléndida realización de los movimientos. Y también le supera en cuanto a diversión, ya que es más fácil hacerse con los controles y se puede jugar desde el primer momento.

Los más puristas pueden encontrarlo menos simulador que la joya de Electronic Arts, y pueden pensar que el fútbol, cuanto más difícil sea, mejor. Pero yo me decanto por la jugabilidad, y en este aspecto «International Superstar Soccer» tiene mucho que ofrecer. Lo único malo es que no permita que dos o más jugadores entren en las competiciones internacionales.

Teniente Ripley



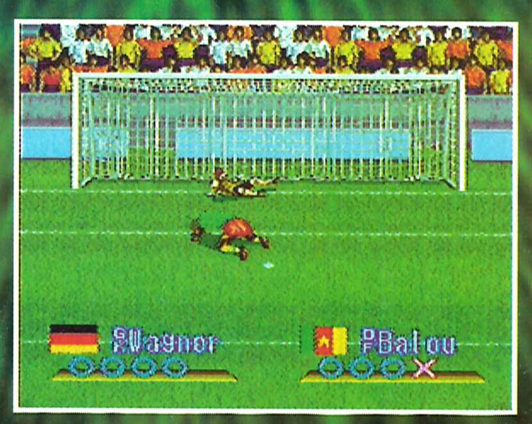


Llega a la Super un simulador de fútbol que puede rivalizar con los monstruos del género gracias a su jugabilidad y a unos gráficos casi reales.



➤ del juego. Como muestra, incluye una opción que permite entrenar las acciones básicas del fútbol en cuatro pruebas de dificultad variable. Y por supuesto, se puede elegir entre las mejores selecciones del mundo (en concreto son 26) para disputar el Mundial, una copa o el simple partido amistoso. Lo único negativo del cartucho es que no se puede organizar una competición de múltiples jugadores "humanos". Es decir, la opción de dos jugadores se queda reducida al ámbito de los partidos amistosos.

En el resto de las opciones encontraréis más o menos las mismas que incluyen la mayoría de los simuladores futbolísticos. Aunque eso sí, pocos ofrecen tan buenos movimientos y tanta sensación de realidad como este «International Superstar Soccer». Si te gusta el fútbol, éste es tu juego.



Cuando a lo largo de un partido se comete penalty, la pantalla cambia a una perspectiva frontal. Si eres el infractor, tendrás que intentar parar el disparo. Si la falta es a tu favor, elegirás al jugador que quieres que realice el lanzamiento. Puedes entrenarte fuera de competición.

Gráficos — 93
Unos jugadores enormes que se mueven con soltura y realizan los gestos de un futbolista real.

Música — 80
No hay más música que la melodía que suena en las pantallas de opciones. Eso sí, es bastante marchosa.

Sonido FX — 91
Las voces digitalizadas y el rugido del público no tapan los gritos de los jugadores y el golpeo del balón.

Jugabilidad — 94
Se usan todos los botones, pero están tan bien definidos que su manejo no supone ningún problema.

Adicción — 91
Sus dos torneos atraparán a todo amante del fútbol. La pega es que no puedan participar dos jugadores.

Total — 92
Un gran juego de fútbol que combina la jugabilidad y la simulación, divirtiendo y asombrando con el realismo de sus acciones.

Lo Mejor
- La animación y el gran tamaño de los jugadores.
- Lo fácil que es realizar todo tipo de jugadas con un poco de práctica.

Lo Peor
- No se pueden formar torneos con varios jugadores.
- Se puede cambiar la táctica, pero no las formaciones.



LO MÁS NUEVO



Cuidado con esta fauna

Cada uno de los cinco mundos posee su propia legión de enemigos. Aquí te presentamos a todos ellos para que estés precavido por si te cruzas con alguno. Primero debes dispararles y después lanzarles fuera de la pantalla.



Más asequible que su homónimo de Sega

La versión de «Mighty Max» para el Cerebro de la bestia resulta bastante más divertida que la creada para Mega Drive por varios motivos: unos gráficos mejor definidos, un nivel de dificultad algo menor, y un mayor dominio de los movimientos de nuestro protagonista. Todos estos argumentos son más que suficientes para opinar de este modo.

Sin embargo, si os habéis hecho ilusiones, no os emocionéis demasiado. Este juego es algo más asequible, sí, pero tampoco sobresale por encima de otros muchos juegos de plataformas que ya conocéis.

El Consolero Enmascarado



Una vez tengáis la pieza en vuestro poder deberéis arrojarla al interior de dianas como ésta.





El trasladar la pieza hasta la diana os costará más de un quebradero de cabeza.

► complica a la hora de trasladar las piezas de plataforma en plataforma por toda la fase, sobre todo si tenéis en cuenta que no podéis saltar con la pieza a cuestas y que además os vais a ver incesantemente atacados por multitud de enemigos de todas clases. Por eso, tenéis que ayudaros de cualquier artilugio que tengáis a vuestro alcance para poder elevar las piezas. Todo vale, desde potentes imanes hasta globos llenos de aire, el caso es que las piezas lleguen a su destino.

Para complicar más aún las cosas, los sprites, capaces de realizar gigantescos saltos, tienen un tamaño diminuto, lo cual crea más de un problema a la hora de controlar sus movimientos. Así que si queréis hacer la cosa un poco más llevadera, lo mejor es que lo intentéis en el modo de dos jugadores con split screen incluido, en el que la posibilidad de competir (o de colaborar) con el de al lado hace que todo resulte mucho más divertido.

SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
OCEAN
Bluebird
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: De 5 a 10
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 78
Más cuidados y mejor definidos que los de Mega Drive, pero los sprites siguen siendo pequeños.

Música — 80
Melodías animosas y muy agradables para escuchar mientras se está jugando.

Sonido FX — 78
Destaca el sonido que se escucha al introducir alguna de las piezas por el agujero correspondiente.

Jugabilidad — 82
El hecho de controlar mejor los movimientos de los sprites eleva la jugabilidad de este cartucho.

Adicción — 80
Posee el justo nivel de dificultad, lo cual eleva la puntuación de este apartado.

Total — 78
Resulta más divertido, engancha más y supera en casi todos los aspectos a la versión creada para los 16 bits de Sega.

Lo Mejor
- Alcanzar los objetivos no resulta excesivamente difícil.
- Que desarrollemos la materia gris.

Lo Peor
- Cinco fases son demasiado escasas.
- Que en algunos momentos podáis llegar a desesperaros si no encontráis la salida.





Aunque pueda parecer lo contrario, un joven personaje como Max y un desarrollo plenamente plataformero van a haceros pensar de lo lindo.



Los cinco mundos se encuentran repletos de incómodos enemigos como éstos que dificultarán aún más vuestra laboriosa tarea de trasladar las piezas hasta el objetivo.



Un buen número de enemigos esconden suculentas recompensas de dinero, así que cuando acabéis con ellos no os olvidéis de recoger vuestro bien ganado botín.



La modalidad de dos jugadores eleva el grado de diversión. La posibilidad de competir o de colaborar con el otro jugador hace vivir las partidas de un modo más intenso.





Plataformas desangeladas

Mighty Max» para Mega Drive es un juego de plataformas puro y duro, en el que los jugadores deben preocuparse de saltar sin caerse, lo cual ya es todo un logro porque los sprites son algo difíciles de controlar, y a la vez estrujarse algo la cabecita hasta encontrar la manera de alcanzar su objetivo.

La idea de combinar plataformas e inteligencia siempre es buena, pero en esta ocasión Ocean no puede sentirse demasiado orgullosa de su creación. Y es que, a fuerza de ser sinceros, les ha quedado un cartucho algo soso y desangelado, que sólo enganchará a los más fervientes fans de las plataformas.

El Consolero Enmascarado

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
OCEAN
Bluebird

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: De 5 a 10
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 73
No son una joya, que digamos. Las animaciones son más bien escasas y los sprites algo pequeños.

Música — 80
Las marchosas melodías cumplen correctamente su cometido en la animación del juego.

Sonido FX — 78
Los típicos en los juegos de plataformas. Ya sabéis: disparos, lanzamiento de objetos y demás.

Jugabilidad — 73
Falla en uno de los puntos clave de todo juego de plataformas: no resulta sencillo dominar los saltos.

Adicción — 75
Aunque sólo contiene cinco fases, lo cierto es que completarlas encierra bastante dificultad.

Total — 75
Se queda lejos de ser un cartucho encantador, pero gustará a los viciosos de las plataformas y de la inteligencia.

Lo Mejor
- Tres protagonistas distintos.
- La flecha indicadora que nos ayuda a localizar el objetivo.

Lo Peor
- La dificultad a la hora de controlar algunos movimientos.
- Ese parpadeo de los sprites...

LO MÁS NUEVO

MIGHTY MAX

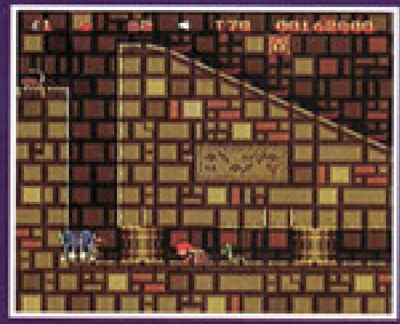
SEGA MEGA DRIVE

NINTENDO SUPER NINTENDO

LAS PLATAFORMAS DE MAX INVADEN LOS 16 BITS



SN



SN



SN

Ocean ha decidido descargar este invierno todo su arsenal plataformero en las consolas de 16 bits, tanto de Sega como de Nintendo. En ellas os presenta a su estrella «Mighty Max», para que os estrujéis un poquito el cerebro a la vez que os divertís saltando de plataforma en plataforma.

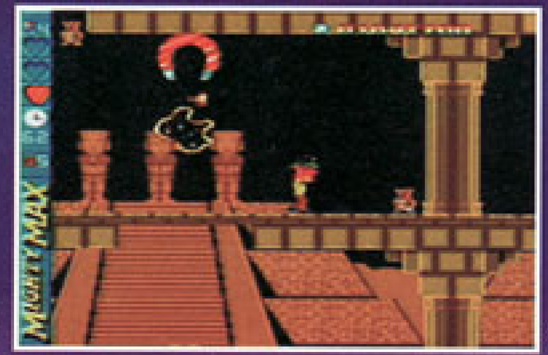
De entrada, ambas versiones contienen un menú de opciones casi idéntico, en el que podéis elegir todo lo relacionado con la música, el sonido y el número de jugadores que deseáis que participen en el juego, lo que en honor a la verdad no es mucho, desde luego. Fuera ya del menú también debéis escoger al chico que deseáis manejar, de entre las tres posibilidades que os ofrecen ambos programas, para que sea el protagonista de vuestra aventura plataformera.

Una vez metidos en el meollo de la cuestión, hay que comenzar diciendo que el juego consta de cinco niveles: la jungla, el espacio, el mar, los volcanes y el territorio inca. Cada uno de ellos consta a su vez de tres subniveles, en los que el objetivo a alcanzar es siempre el mismo. A saber: capturar determinado número de piezas de un objeto que se indica en la pantalla, y trasladarlas hasta una especie de agujero negro en el que tenéis que introducirlas todas. Posteriormente, incluso vosotros mismos os tendréis que lanzar a su interior para terminar la fase.

La cosa, que en un principio puede parecer sencilla, se ➤



MD



MD



MD

LO MÁS NUEVO

EL DEPORTE MÁS RUDO SOBRE DOS RUEDAS







MOTOCROSS Championship

Te colocas en la línea de salida calentando el motor. Miras a izquierda y a derecha, y buscas la manera de situarte mejor. Se da la señal, y tu primer problema es quitarte de en medio. Todos los participantes sacan los codos y sueltan la pierna, en un empeño por apartar rivales y coger la cabeza desde el principio. O te quitas, o te quitan. A partir de ahí todo es acelerar, tomar curvas lo mejor posible y esquivar charcos de barro y corredores marrulleros. Estás en «Super Motocross».

Para llegar hasta aquí, has tenido que elegir entre Práctica o Temporada, y has optado por uno de los tres niveles de dificultad que se te ofrecen. En ausencia de un password mejor, comenzarás con una 125 c.c. con la esperanza de lograr una máquina más potente, una de 500, por ejemplo. Aunque conseguirla te costará superar los doce circuitos de la 125 y los doce de la 250. Y no es demasiado difícil, siempre que no te separes del acelerador, equilibres la moto con el pad y estés dispuesto a soltar una patada al corredor que pretenda sobrepasarte.

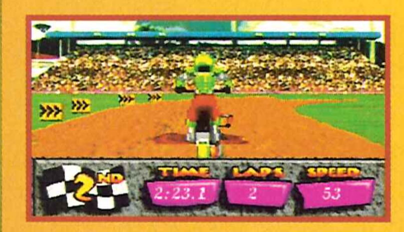
Pero si jugar solo no es lo tuyo, este cartucho te ofrece la oportunidad de dividir la pantalla con un amigo y competir despiadadamente por las primeras posiciones. Eso sí, elijas el modo de juego que elijas, sólo hay dos tipos de circuitos: uno en un estadio de motocross, y otro que atraviesa un desierto. Las curvas, baches y rasantes cambian, y, por supuesto, los contrarios se vuelven más listos.

Es la ley del más fuerte, del más hábil, pero no siempre del más rápido. Una oportunidad para que disfrutes del deporte de motor más agresivo.











¡Problemas!

Mucho cuidadito con los charcos de barro, con que los roces te irás al suelo. Esto y los golpes de tus rivales son los únicos problemas del juego.





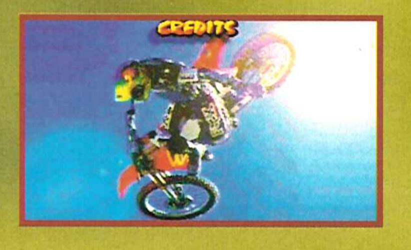
Cuando superes los doce circuitos de 125 c.c. conseguirás esta flamante cuarto de litro. Y después...

Para los amantes del motor

Con «Super Motocross», Sega vuelve a dar un giro a su Mega Drive 32X para presentarnos su primer cartucho deportivo. Y el deporte elegido no es un asiduo de las consolas precisamente. Sin embargo, el juego es demasiado simplote en lo que se refiere al control, no tiene misterio, lo que a la larga le hace un poco pesado y repetitivo.

Técnicamente tampoco es muy espectacular. Las texturas de la pista son buenas, pero se pixela en exceso. Además, el scroll se desplaza demasiado lento en los saltos, lo que puede propiciar que perdamos de vista al corredor. En fin, que le falta algo de chispa.

Teniente Ripley







Acelera más, que te adelanto





La opción de dos jugadores divide la pantalla en cuatro partes: dos para jugar y dos de información. La visibilidad no es muy buena, pero siempre es más divertido competir con un amigo.



Antes de cada carrera tienes la oportunidad de visionar un mapa tridimensional con los obstáculos de la pista. Esta pantalla contiene además el password del circuito.



Prepárate a participar en una batalla campal en cada salida. Siempre ocuparás la posición central, y tendrás que apartar a todos tus contrincantes haciendo uso de codos y rodillas.

MEGA DRIVE 32X



ARCADE
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: -
Nº de fases: 36
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 24

Gráficos — 77
Los escenarios se repiten y se pixelan con facilidad, hay muchos barullos y no siempre estás en pantalla.

Música — 80
Sin brillar, las melodías son rápidas y suenan bien. Tienen la dureza que requiere el juego.

Sonido FX — 82
Buenos efectos sonoros, con voces, derrapes y bramido de motores. En fin, nada más que lo habitual.

Jugabilidad — 80
Manejar el juego es bastante sencillo, basta con que aceleres y sueltes algún que otro golpe.

Adicción — 80
Los doce primeros circuitos son demasiado sencillos. Es tan fácil engancharse como perder el interés.

Total — 79
Un interesante cartucho de motocross que peca de simple y tiene algunos defectos técnicos que dificultan la acción.

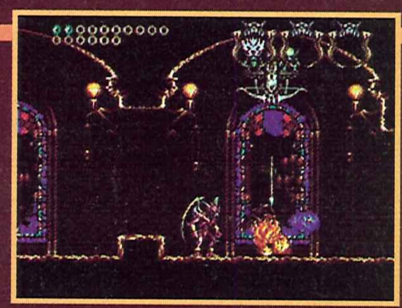
Lo Mejor
- Es bastante rápido.
- La opción de dos jugadores, aunque dificultosa, ofrece nuevos alicientes.

Lo Peor
- Quedarse fuera de cuadro después de los saltos.
- Algunos aspectos gráficos.









Demon's crest

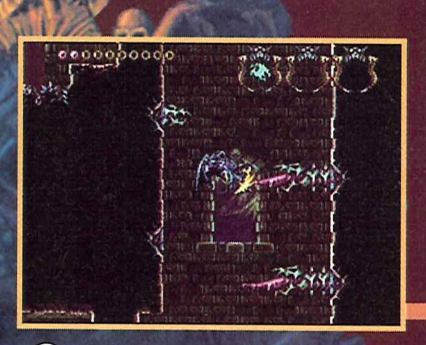
EL INFIERNO SE ABRE EN SUPER NINTENDO

Según cuenta la leyenda, hubo un tiempo en que el mundo estaba dividido en dos reinos, el de los hombres y el de los demonios. Nosotros, de momento, nos vamos a quedar en el segundo, ya que allí cayeron seis piedras que si son unidas conforman el «Demon's Crest», un amuleto que otorga gran poder a su dueño.

El demonio Phalanx arrebató las piedras a su legal poseedor, Firebrand, y las separó para evitar que alguien le retara. Pero ha llegado la hora de que éste último, conocido como el demonio rojo, recupere las piedras del Demon's Crest. Cada una de ellas otorgará a Firebrand la capacidad de convertirse en gárgolas con habilidades especiales. De esta forma, la Piedra de la Tierra le transforma en Gárgola del Suelo, la del Aire en Gárgola Aérea, la del Agua en Gárgola Tidal y la del Tiempo en Gárgola Legendaria.

El demonio rojo debe recorrer el Reino de los Demonios, que está formado por siete espeluznantes fases pobladas por seres infernales. Por suerte, Firebrand no está precisamente indefenso ante ellos, ya que tiene en su poder una porción de la Piedra de Fuego que le permite lanzar llamas. Además, podrá completar esta Piedra cuando encuentre otras cuatro armas (Buster, Tornado, Garfio y Fuego del Demonio), que conseguirá al derrotar a otros tantos adversarios. Y como es norma en una aventura de este tipo, tampoco van a faltar los hechizos y las pócimas que restauran la vitalidad del personaje, así como passwords por si pierde toda la energía.

A través de estos complicados escenarios, Firebrand va a desplazarse volando. De esta forma puede elegir a qué sección del mapa dirigirse y qué zona explorar. Y ha de hacerlo a conciencia, ya que cuando complete el Demon's Crest deberá volver a recorrer fases ya exploradas para comprobar que no se le ha pasado nada por alto.







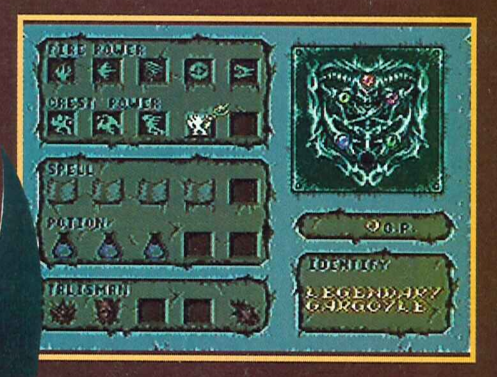


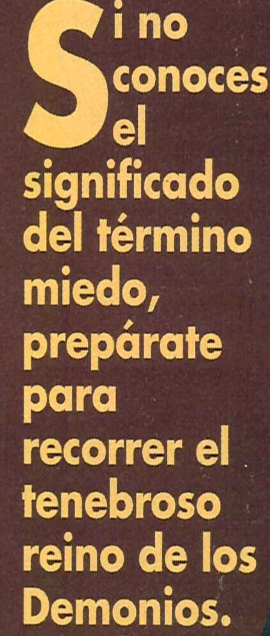




Si no conoces el significado del término miedo, prepárate para recorrer el tenebroso reino de los Demonios.









Las diferentes gárgolas poseen grandes poderes que permitirán avanzar a Firebrand.

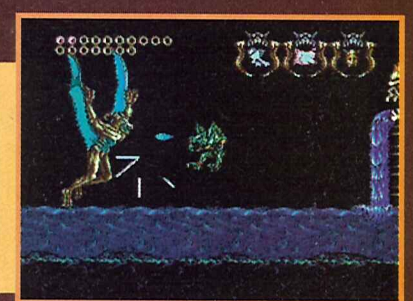
Al pausar, aparece esta pantalla que os muestra los objetos y habilidades logradas.

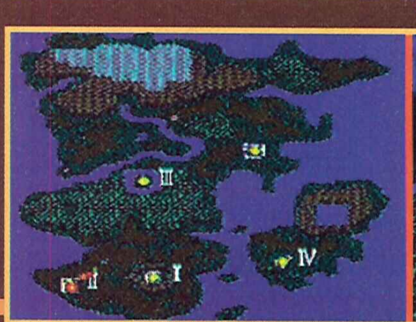


¿Será el final?

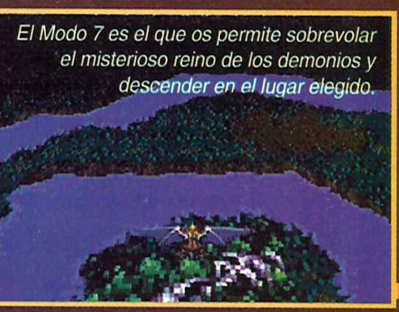
Puede que localicéis al demonio Phalanx con cierta facilidad e incluso que acabéis con él. Pero esto no significa que hayáis completado el juego, ya que dependiendo de los objetos recogidos, el final variará sustancialmente.











El Modo 7 es el que os permite sobrevolar el misterioso reino de los demonios y descender en el lugar elegido.

El poder de las Piedras

Firebrand



Inicialmente, el demonio rojo puede permanecer suspendido en el aire, arrojar fuego, volar y usar hechizos.

Aerial Gargoyle



La Piedra del Aire convierte a Firebrand en esta gárgola, Así, vuela más alto y puede lanzar un potentísimo disco.

Ground Gargoyle



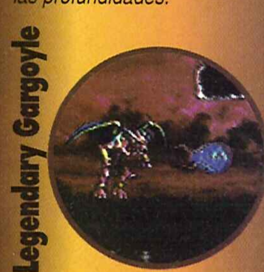
Como la Gárgola del Suelo, Firebrand dispara a ras de tierra y adquiere velocidad y fuerza para romper piedras.

Tidal Gargoyle



La Piedra del Agua confiere a Firebrand la capacidad de respirar mientras explora en las profundidades.

Legendary Gargoyle



La Piedra del Tiempo ralentiza el ídem y convierte la piel de Firebrand en hierro, reduciendo posibles daños.

LO MÁS NUEVO



Firebrand debe explorar todos los rincones del Infierno, lo que incluye adentrarse por tenebrosos pasadizos como éste, para completar el Demons' Quest.

El Infierno según Capcom

No voy a deciros que el Infierno sea el mejor lugar para pasar la Eternidad, pero sin duda se ha convertido en el mejor escenario para echar unas partiditas gracias a este «Demon's Crest» de Capcom.

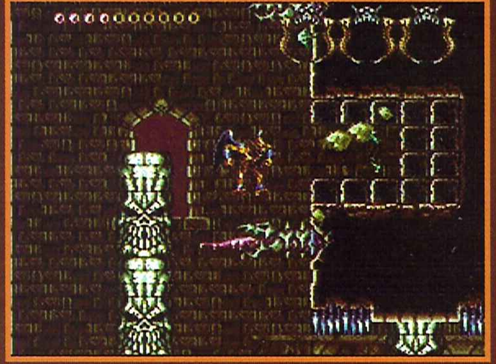
El cartucho me ha enganchado por sus decorados tan espectrales como brillantes, por su concepción de aventura con mayúsculas en la que tendréis que explorar sin que por ello decaiga el ánimo, por su carácter de odisea abierta (podéis llegar al final, pero ¿es el verdadero final del juego u os ha faltado algún objeto por encontrar?), por su... En fin, Capcom ha logrado un cartucho que os hará vibrar de principio a fin.

Cruela de Vil









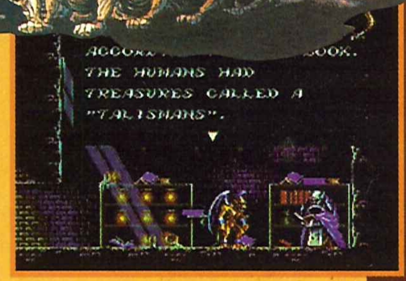
Si se transforma en la gárgola adecuada, Firebrand será capaz de romper paredes para abrir el camino.



Firebrand se va de tiendas

El Infierno también tiene sus tiendecillas para abastecer a los demonios, y Firebrand no debe olvidarse de entrar en ellas.

En la tienda del Lotus Negro se venden pociones, en la del Hombre Sabio hay hechizos para los pergaminos, y en la del Talisman Malwous explica su utilidad. Además, Trio le ofrece la posibilidad de obtener premios si coge un número determinado de calaveras.







SUPER NINTENDO



ACCIÓN
CAPCOM
Capcom

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 92
Ya le gustaría al mismísimo Pedro Botero dominar un Infierno tan conseguido como éste.

Música — 93
Las melodías están muy logradas y ponen a cada situación la intensidad adecuada.

Sonido FX — 92
Todos los efectos están destinados a sobresaltaros, y la verdad es que casi siempre lo consiguen.

Jugabilidad — 88
Lía un poco el tener que estar cambiando de gárgola cada dos por tres. Por lo demás, sin problemas.

Adicción — 90
Un comienzo rompedor para una aventura que no pierde ni pizca de interés conforme se va avanzando.

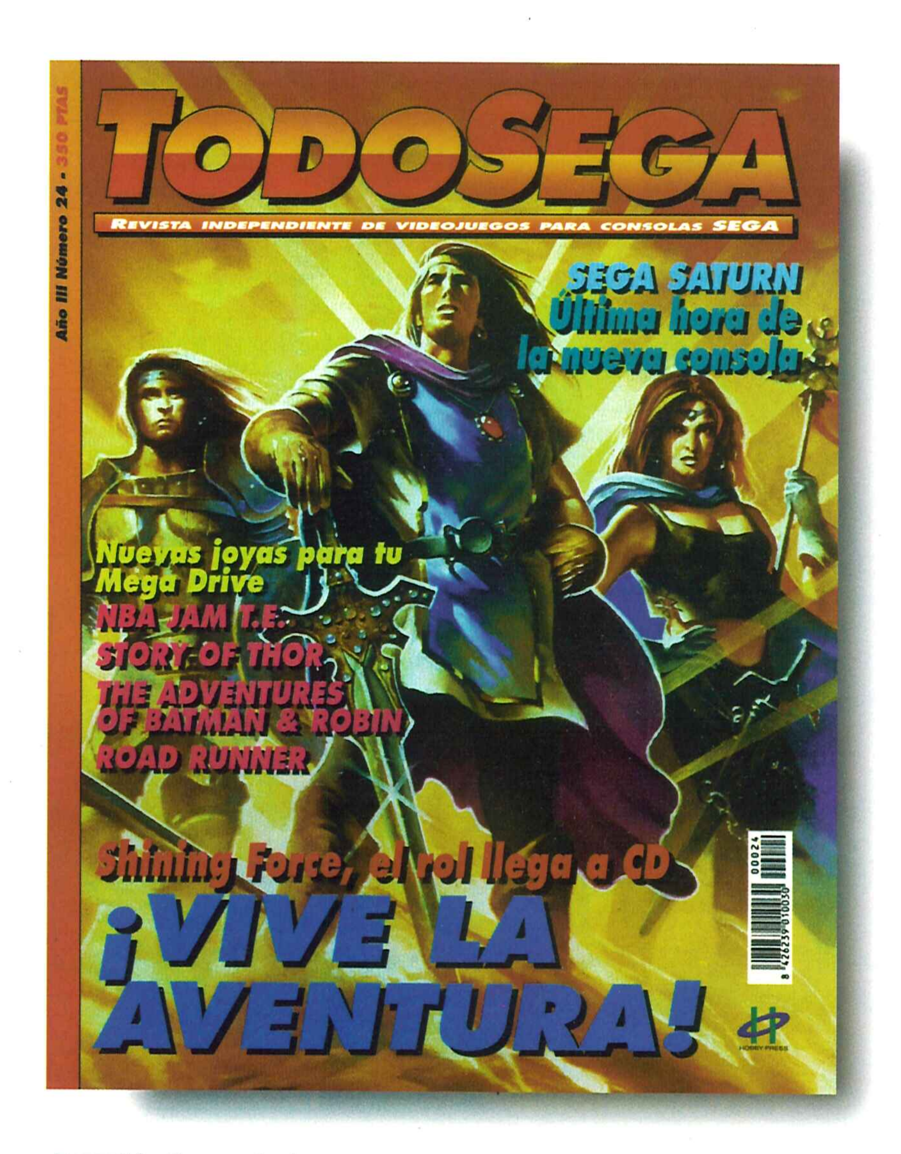
Total — 91
Capcom ha conseguido realizar una completa aventura, altamente jugable, que os desafía desde el mismo Infierno.

Lo Mejor
- La extensión del juego.
- Todos los aspectos sonoros, son realmente buenos.

Lo Peor
- Coger el hábito de estar cambiando constantemente de aspecto.

¡Vas a ver lo que es bueno!





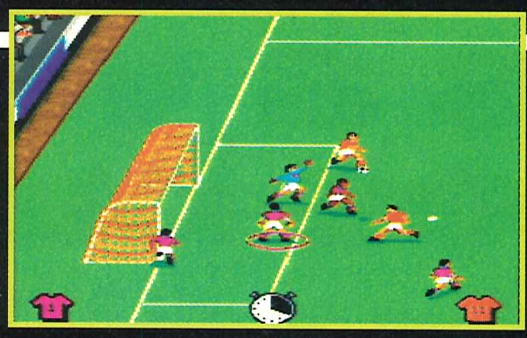
Efectivamente, bueno es estar informado de todo, y para ello nada como TodoSega: te ponemos al día como nadie, te contamos todo lo ocurrido en el CES de Las Vegas relacionado con Sega, publicamos las primeras fotos de la Saturn europea, y encima, te comentamos todas las novedades del mes, sin olvidar las Previews de «NBA Jam T.E.», «Story of Thor», «Batman & Robin» y nuestra portada, «Shining Force CD». ¡Ah!, y seguimos con nuestras útiles guías para «El Rey León» y «Earthworm Jim». ¿Hay quién dé más?

Elige lo Mejor

Elige TodoSega

HOBBY PRESS

LO MÁS NUEVO



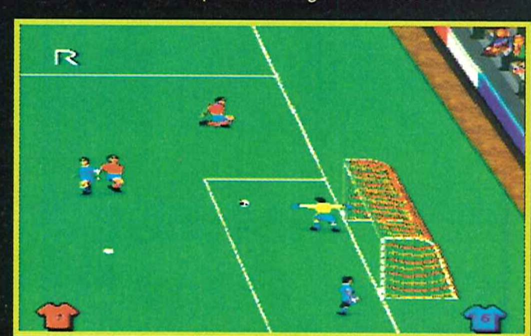
Los remates a puerta de forma espectacular (chilenas, remates de cabeza, etc.) son difíciles de realizar incluso controlando bien el juego. Es necesario practicar mucho.

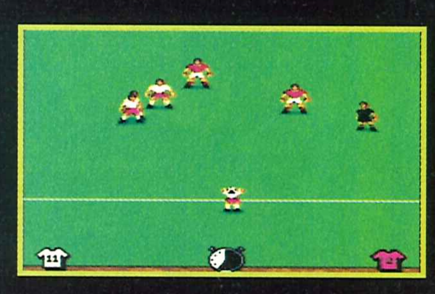


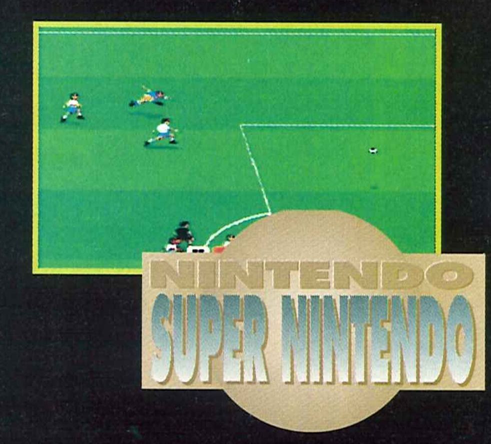
Uno de los pocos fallos que se aprecian en este programa son las interrupciones por faltas, saques de banda o situaciones similares, pues se alargan en exceso.











NINTENDO SUPER NINTENDO

KICK OFF 3

EL TERCER TIEMPO



Las llegadas al área deben resolverse con rapidez y habilidad. Por ejemplo, ante el portero hay que esperar que se quede a media salida para poder batirle.



Otra de las jugadas que tendréis que practicar con asiduidad es el "pase de la muerte". La calidad de los porteros os obligará a pasar el balón a un compañero.

LO MÁS NUEVO

KICK OFF 3

SEGA MEGA DRIVE



Ligeramente menos jugable

Anco no se ha complicado la vida a la hora de realizar la otra versión de «KO 3». El juego es exactamente el mismo. Sin embargo, da la impresión de que esta producción para Sega esté realizada más deprisa, y por ello contiene algún defecto inapreciable a primera vista.

Este cartucho es ligeramente menos jugable que su homónimo de Super NES, los jugadores se mueven más a trompicones y el control del juego no llega a ser tan suave y efectivo. Además, la calidad gráfica y sonora baja muchos enteros. No es cuestión de polemizar, pero hay que reconocer que esta versión no les ha salido tan bien como la de Super NES, pese a ser un buen juego.

Lolocop









Pese a los fallos de esta versión, también se pueden realizar jugadas espectaculares que colmen vuestras ansias de fútbol y de goles.

Sin dejar de ser un gran juego de fútbol, la versión para Mega Drive contiene algunos defectos que dañan su jugabilidad.



Al mostrar las alineaciones de cada equipo, aparte de elegir vuestra formación podéis comprobar las habilidades de cada jugador.







El área de Valdano

Las dos versiones cuentan con la posibilidad de practicar diferentes jugadas que posteriormente os ayuden a controlar mejor el juego. Es bastante aconsejable pasar por esta opción antes de empezar.







MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ANCO
Steve Screech
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: Torneos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos 85
No llegan a ser tan vistosos como en SN, aunque mantienen un buen nivel en líneas generales.

Música 80
No han querido variar la "sinfonía" para esta versión de MD. Normalita.

Sonido FX 77
Muy poco cuidados. Los mismos gritos del público se repiten constantemente y distorsionan.

Jugabilidad 87
Algo inferior que en SN. Difícil, pero con muchas posibilidades si se llega a dominar.

Adicción 87
La infinidad de equipos y torneos y su control progresivo son buenas garantías.

Total 85
Algunos fallos incomprensibles le impiden llegar a lo más alto. Aun así, es un gran juego.

Lo Mejor
- Las opciones, equipos y torneos.
- Cuesta dominarlo, pero con el tiempo puede llegar a llenar.

Lo Peor
- Algunos fallos de programación y en la jugabilidad.
- Parece que ha sido programado con demasiada rapidez.

Los mejores equipos



Se está convirtiendo en poco menos que imprescindible el hecho de que un juego de fútbol cuente, además de con las pertinentes selecciones, con un buen repertorio de clubs de las mejores ligas del mundo. Pues bien, «Kick Off 3» cuenta con esta ventaja, al incluir equipos de cinco ligas diferentes, más otros grandes conjuntos del concierto europeo. Además, se puede disputar tanto Liga como Copa.

Fútbol para expertos

***E**ste «Kick Off 3» es un juego que en principio promete mucho, después se hace complicado y finalmente deleita. Anco, de la mano de Steve Screech, presenta un cartucho difícil de comprender, pero que ofrece infinidad de posibilidades si se llega a dominar.*

«KO 3» contiene infinidad de virtudes, pero también algunos defectos, incluso técnicos, como la desaparición de sprites cuando hay muchos jugadores en pantalla. Con todo, este juego puede convertirse en un lujo por su capacidad de sorprender en cada partido, y puede servir de excelente réplica a los «FIFA», «Sensible» y demás monstruos del fútbol.

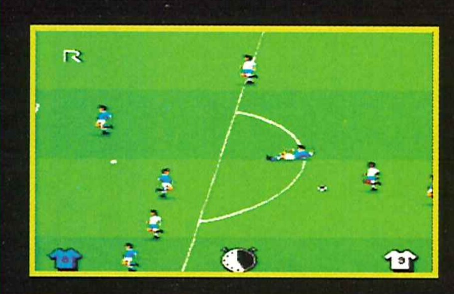
Lolocop

Anco se ha decidido por fin a lanzar su propia versión de este gran título, dándole un formato bastante revolucionario con respecto a sus predecesores. Y es que dejando a un lado la clásica perspectiva vertical aérea, este «Kick Off 3» adopta una vista menos explotada como es la horizontal aérea (algo así como si vierais el partido desde tribuna).

Lo primero que llama la atención en este juego es que ofrece una calidad gráfica más que notable, conseguida gracias a la claridad y proporcionalidad en los espacios, así como a unas animaciones bastante detalladas (aunque en algunos casos se nota la falta de frames). Y en segundo lugar, y al comenzar el partido, os daréis cuenta de que estáis ante un simulador puro y duro en el que no es difícil jugar, pero sí hacerlo bien.

A pesar de poder confeccionar el juego a vuestra medida (balón más o menos pegado al pie, rapidez del juego y nivel de dificultad), cuesta hacerse con algunos movimientos fundamentales, como los remates a puerta. En otras palabras, que conseguir un gol parece cosa de maestros.

Sin embargo, tras insistir una y otra vez se empiezan a descubrir las excelencias de este juego. Es posible hacer goles, y además muy bonitos, pero se necesitan buenas dosis de habilidad, paciencia y de conocer realmente el juego.







KICK OFF 3
Options
Language ESPANOLA
FALTAS SI
FUERA DE JUEGO SI
LESIONES SI
PRORROGA SI
DURACION 2x3
CAMPO NORMAL
RITMO JUEGO MEDIO
CONTRL BALON PRINCIP.
SKILL TECNI J1 PRINCIP.
SKILL TECNI J2 PRINCIP.
ARBITRO INDULGENTE
EUROPEAN CHALLENGE

En la pantalla de opciones podéis confeccionar el juego a vuestra medida, tanto en las normas como en el hecho de llevar el balón pegado al pie o en el nivel de dificultad.

Anco escribe una nueva página en el género de los cartuchos de fútbol con un simulador puro, de gran calidad gráfica y una dificultad más que elevada.

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
ANCO
Steve Screech
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: Torneos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 90
Muy buenos, pero con algunos defectillos por falta de memoria, eso sí, casi inapreciables.

Música — 80
Algo repetitiva y poco apropiada para un juego de fútbol, pero sin influir en absoluto en el juego.

Sonido FX — 83
Sin llegar a estar mal, se quedan a años luz de «FIFA» o «Sensible» en cantidad y calidad.

Jugabilidad — 90
Cuesta mucho llegar a controlarlo con garantías, pero después resulta toda un gozada.

Adicción — 91
Su control progresivo y siempre mejorable lo hace muy adictivo, apoyado por la infinidad de equipos.

Total — 90
Recomendable para los verdaderos fans de este género. Distinto, pero muy jugable y espectacular si se aprende a dominarlo.

Lo Mejor
- Su control difícil, pero excelente.
- El repertorio de equipos y opciones.

Lo Peor
- Algunos pequeños fallos técnicos y jugables que le impiden llevar una nota de escándalo.

LO MÁS NUEVO

RATONES HARLEY DAVIDSON









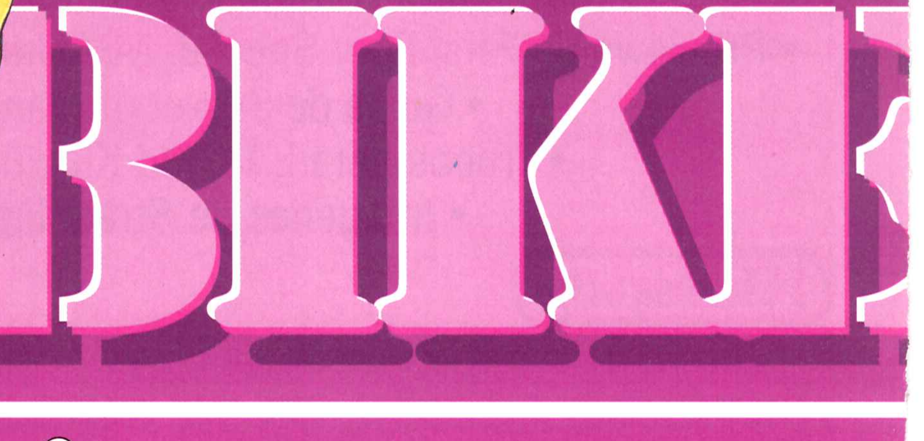


Aunque parezca mentira, en Marte existe vida. Sus habitantes son unos ratones que en una de sus visitas a la Tierra se quedaron alucinados con unas máquinas llamadas motos. Tal es su afición por estos vehículos, que ahora organizan carreras por distintas zonas del planeta rojo. En ellas invitan a habitantes de otros planetas, y para darle mayor emoción se pueden utilizar armas y diversos elementos como súper aceleradores, mecanismos que detienen a los demás corredores, o uno que produce un pequeño temblor en el circuito y hace que los contrincantes se vean frenados irremediablemente.

Estos súper ratones han acondicionado cinco zonas diferentes de su planeta, cada una de ellas con seis circuitos con una dificultad progresiva, lo que completa un total de 30 trazados distintos. Los hay urbanos, playeros, circuitos expresamente diseñados para carreras, en el interior de alcantarillas, e incluso uno espacial. En todos ellos encontraréis elementos interactivos, como ventiladores que os empujan fuera del trazado o corrientes de aguas residuales que intentan estamparos contra una pared de pinchos. Pero no todos son tan negativos, también veréis rampas que os aceleran para que podáis salvar los abismos que se abren en el circuito, bocas de agua que al chocar empiezan a lanzar el correspondiente chorro del líquido elemento, o señales de tráfico que se mueven como un tentetieso si las encontráis en el camino.

Con los Motorratones de Marte pueden competir dos jugadores simultáneamente en pantalla partida. Si elegís esta opción, tenéis tres posibilidades de juego: Campeonato, con tres niveles de dificultad; la difícil Battle Race, donde corréis el peligro de quedar fuera de carrera si recibís un impacto de arma enemiga; y la Carrera Versus, mucho más apacible, ya que contaréis con un único competidor. En la opción de un solo jugador se mantienen los modos Campeonato -Main Race- y Battle Race, y se incorpora el de Práctica, en el cual podéis observar los treinta circuitos y competir contra el cronómetro.

En definitiva, que ya es hora de terminar este comentario, un completo número de opciones y modos de juego, en un cartucho tan potente como las máquinas de estos galácticos roedores.



NINTENDO SUPER NINTENDO

Los Buenos

Vinnie, Throttle y Modo son los ratones marcianos que participan en calidad de locales en esta trepidante competición. El calificativo de "buenos" queda algo amplio para estos tres roedores, pero de lo que no hay duda es de que son unos moteros de pro.







Imaginaos: estáis a los mandos de una potente moto, pero os habéis convertido en unos ratones y, para más inri, provenís de Marte. ¿A que es la cosa más absurda y divertida que jamás hayáis oído?

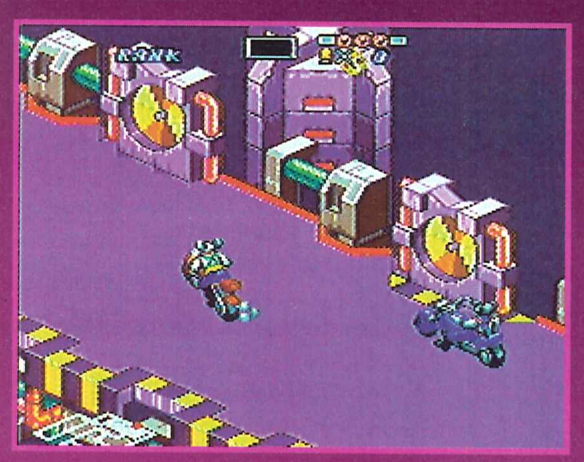






Los Malos

Los invitados a esta edición de la mejor competición de motos del Sistema Solar presentan vehículos que han evolucionado de la motocicleta original, para convertirse en máquinas que poco tienen que ver con los modelos primigenios. Harán todo lo posible por ganar.



Todos los circuitos tienen distintos elementos interactivos, como los ventiladores de este trazado, que te obligarán a tener mucho cuidado para que no te empujen al vacío. Corrientes, salidas de gases y bocas de agua que se rompen te lo pondrán muy difícil.



Las rampas de saltos aparecen en casi todos los trazados, aportando mucha espectacularidad a las trepidantes carreras de estos ratones marcianos. Fijaos en las motocicletas, perfectas recreaciones de modelos de culto como Harley o Yamaha.



ER MICE From Mars



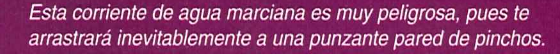
En un juego de esta índole no podía faltar la tienda de componentes mecánicos donde poder ir mejorando la montura.











Esta corriente de agua marciana es muy peligrosa, pues te arrastrará inevitablemente a una punzante pared de pinchos.



La opción de dos jugadores simultáneos, además de ser muy divertida, conserva todas las cualidades del programa.

Ratones armados S.A.







Todos los moteros participantes en la competición disponen de un arma con la que dejar fuera de carrera durante unos segundos a los demás corredores. Además de efectivas, algunas de ellas están pensadas con cierta gracia irónica, convirtiéndole en tubérculo con patas o en mancha de grasa.



Algunos circuitos os sorprenderán con estos propulsores, con los que conseguiréis dar unos saltos de muchos metros de longitud. Son la pera.

Como una moto

Pues sí, como una moto me han puesto los ratones moteros, que ya tienen un lugar entre los mejores juegos de carreras de la temporada. La manejabilidad de los seis personajes es total, y detalles tanto de los circuitos como de los propios pilotos (los derrapajes, por ejemplo) sorprenden por lo bien hechos.

Si el aspecto gráfico está perfectamente cubierto con calidad y originalidad, no le va a la zaga en cuanto a opciones y modos de juego, con la posibilidad para dos jugadores simultáneos. En fin, un cartucho sin peculiaridades técnicas de relumbrón, pero con mucha calidad y, sobre todo, capaz de divertir a una momia ¡o más!

Boke

SUPER NINTENDO



ARCADE
NINTENDO
Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5
Nº de fases: 30 circuitos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Gráficos — 90
No tiene renderizaciones, pero sí colorido, variedad en los circuitos, originalidad y detalles de gran calidad.

Música — 84
Aunque acompaña bien las carreras, podía ser un poco más potente. Al estilo «R&R Racing», ya sabéis.

Sonido FX — 86
Buenas digitalizaciones de la voz del comentarista y de los impactos, explosiones, choques y derrapes.

Jugabilidad — 90
Cualquiera de los 6 pilotos son fáciles de manejar. Y los variados modos de juego también contribuyen.

Adicción — 89
Carreras con posibilidad de dos jugadores simultáneos y volar por los aires al rival, divierten. Y si divierten...

Total — 90
Muchos circuitos diferentes, variedad de corredores, dos jugadores simultáneos, calidad gráfica y, ante todo, diversión. Un buen cóctel.

Lo Mejor
- La variedad de circuitos.
- Es tremendamente divertido y jugable.

Lo Peor
- Que no hayan puesto una música de fondo más cañera.

AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passwords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

GUÍA OFICIAL
SEGA
• MEGA DRIVE •
Trucos y ayudas

- Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega
- Cientos de claves para jugar con ventaja
- Más de 500 pantallas a todo color
- Desvelamos todos los secretos
- 50 megajuegos de Sega

OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..
Dirección:..
Localidad:......................... Provincia:.....................
Código Postal:....................Teléfono:......................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.
❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.
❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.
❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS
Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad: ______________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian de los Reyes. 28700 Madrid



P.V.P. 1.500 pts.
(I.V.A. y gastos de envío incluidos)



SUPER NINTENDO

EL REGRESO DE LOS HÉROES MUTANTES DE MARVEL

Los superhéroes de Marvel vuelven a tener su representación en Super Nintendo con «X-Men». Para los profanos en la materia, os diremos que se trata de un grupo de mutantes liderados por el profesor Charles Xavier, quien pretende que mutantes y humanos convivan de una vez por todas en paz y armonía.

La acción del juego se sitúa en la isla de Genosha, donde los cinco miembros de la Patrulla tienen que combatir una nueva amenaza para lograr esa armonía con la que sueña su mentor. Ciclope, Lobezno, Gámbito, Bestia y Psylocke deben liberar a un grupo de mutantes que han sido capturados en la isla, para después enfrentarse a sus enemigos de toda la vida, es decir, Apocalipsis, Juggernaut y Magneto. Para ello, cada miembro de la Patrulla cuenta con un mínimo de seis movimientos especiales en base a su habilidad mutante.

En el transcurso de su aventura la Patrulla X tendrá que hacer frente a once misiones. En las cinco primeras cada miembro ha de cumplir un objetivo concreto, pero después elegiréis al superhéroe que más os guste para completar cada una de las seis restantes. Como veis, se echa algo de menos el espíritu de equipo tan latente en los comics Marvel, pero el juego manda por encima de todo y os tenéis que conformar con dirigir a los cinco grandes héroes de los comics de uno en uno.

Desde las 16 bits de Nintendo, Charles Xavier solicita vuestra ayuda. ¿Seréis capaces de perder esta oportunidad de colaborar con la Patrulla X?

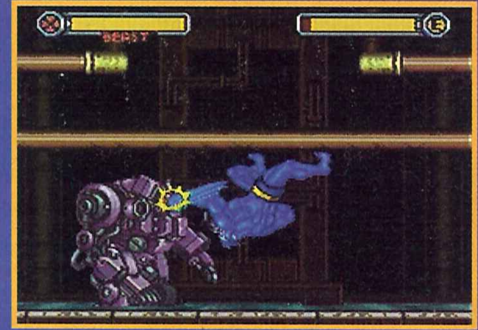


A partir de la quinta misión, veréis cómo vuestros esfuerzos se ven recompensados con valiosos passwords cada vez que completéis una fase.



Al principio, cada Hombre X tiene que cumplir un objetivo . El orden lo elegís vosotros, pero en cuanto uno pierda sus dos vidas, volveréis a empezar.









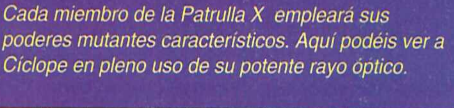
X-






SUPER NINTENDO

BEAT'EM UP
CAPCOM
Capcom
Nº jugadores: 1
Vidas: 2
Nº de fases: 11 misiones
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 16

Cada miembro de la Patrulla X empleará sus poderes mutantes característicos. Aquí podéis ver a Cíclope en pleno uso de su potente rayo óptico.

La Patrulla X vuelve a Super Nintendo para librar una batalla más contra sus enemigos de siempre.




Superhéroes en su salsa

Como seguidora de los comics de la Patrulla X desde su primer número, me parecía muy difícil plasmar todo el espíritu de estos superhéroes en un cartucho. Pero Capcom se ha lanzado al ruedo y no ha salido mal parada del intento.

Cada miembro del grupo de Charles Xavier cuenta con su correspondiente poder mutante. Y por si fuera poco, se reciben con alegría los enfrentamientos con los Centinelas, Apocalipsis, Jueggernaut y Magneto, enemigos de siempre de la Patrulla.

Cruela de Vil

X-MEN Mutant apocalypse

Gráficos 82
Destaca el generoso tamaño de los personajes, lo que se agradece durante el desarrollo del juego.

Música 84
Las melodías se ajustan perfectamente a su papel, acoplándose sin desviar la atención de la acción.

Sonido FX 80
Puñetazos, patadas y demás cuentan con su correspondiente efecto que resulta contundente.

Jugabilidad 82
Los cinco héroes realizan sus golpes con los mismos movimientos de pad, lo que facilita su control.

Adicción 84
Con cinco personajes diferentes y once misiones que realizar, la historia resulta bastante llamativa.

Total 82
Capcom ha realizado un correcto "beat'em up", especialmente atractivo para los seguidores de la Patrulla X.

Lo Mejor
- Meternos en los trajes de los componentes de la Patrulla X.
- Enfrentarnos a los mismos villanos que en los comics.

Lo Peor
- Los protagonistas resultan un pelín lentos.

SEGA MEGA CD

BC RACERS

En la prehistoria ya tenían luces para sus vehículos. Aun así, cuidado con los obstáculos de este oscuro circuito.

CARRERAS A PALOS

Tras probar suerte con tanques y otros artilugios más avanzados tecnológicamente, Core se lanza al soporte CD más antiguo de Sega con un juego de carreras en plena era prehistórica. En la parrilla de salida se encuentran ocho motorroqueñas con sidecar pilotadas por una pareja de personajes, de las cuales seis están a vuestra entera disposición. Con ellas tomaréis parte en las ocho carreras que componen cada uno de los cuatro niveles de dificultad excluyente (necesidad de acabar el nivel inferior para pasar al siguiente), lo que completa un total de 32 circuitos a cuál más original.

Entre las parejas protagonistas hay una que destaca con luz propia, la formada por el señor Chuck y su hijo Junior. Pero si pensáis que las demás no tienen gancho, fijaos en sus nombres y cambiaréis de opinión: Sid Viscous y Sado-tooth Tyger, Bob Hardley y Jimi Handtrix, Brick Jagger y Gary Gritta, Granite Jackstone y Tina Burna o Cliff Ace y Roxy.

Los circuitos se componen de un continuo festival de rotaciones de 360 grados, acercamientos y efectos 3D, que se van ampliando conforme avancéis de nivel. El poblado troglodita, la zona de ritos, diversas cuevas, selvas e incluso cumbres nevadas aparecen repletas de rampas, puentes y abismos, lo que convierte a este juego en un buen exponente de diversión y espectacularidad a toda pastilla. Por si fueran pocos atractivos, en estas rocarreras pueden participar dos jugadores simultáneos en colaboración, ya que tanto el piloto (aparte de conducir) como su acompañante tienen la capacidad de repartir, y no precisamente regalos, entre los demás corredores si se acercan más de la cuenta.





















Ni bólidos de la última generación, ni espectaculares coches de rally ni potentes motos. Lo mejor para echar una carrera es un vehículo de la Edad de Piedra.











Así de espectaculares son los saltos que encontraréis en todos los trazados de «BC Racers». La roca cuarteada que aparece a la izquierda indica vuestros daños.



Trogloditas a 360 grados

Una de las compañías expertas en rotaciones y gráficos poligonales tenía que lanzar su juego de carreras. Y con la gran competencia reinante en este tipo de juegos (muchos programas y de calidad), debía ser original. Si bien este último aspecto se ha conseguido, la expectación creada por este disco no ha sido totalmente correspondida por el producto final.

Aún así, nos encontramos ante un programa divertido, con unos excelentes efectos de sonido y variados circuitos. Un buen ejemplo de juego de carreras entretenido y, sobre todo, diferente a los demás.

Boke

MEGA CD



CARRERAS
CORE
Core

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 32 circuitos
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 2

Gráficos — 87
Buenas rotaciones de 360 grados, acercamientos y originalidad y variedad en los 32 circuitos.

Música — 90
Ha sido muy cuidada. Cada una de las ocho zonas cuenta con su melodía correspondiente.

Sonido FX — 90
Sin duda, el apartado sonoro ofrece toda la calidad de que es capaz Core.

Jugabilidad — 88
Cada uno de los seis sidecars responden a la perfección a las complejas curvas de los circuitos.

Adicción — 83
El punto más bajo del juego, debido a la ausencia de una opción para dos jugadores en split screen.

Total — 87
Divertido y original juego de carreras con el inconfundible aire Core, sobre todo en lo relativo a escenarios y rotaciones.

Lo Mejor
- Los 32 circuitos, llenos de sorpresas y colorido.

Lo Peor
- La ausencia de una opción para dos jugadores versus.

LO MÁS NUEVO

SUPER NINTENDO

KID KLOWN IN CRAZY CHASE

MÁS RÁPIDO QUE UNA MECHA

En el mundo de los muñecos y los payasos también hay gente mala. Fijaos por ejemplo en la historia de Kid Klown, un joven aprendiz de payaso que tiene que dejar sus estudios de cómico para dedicarse al rescate de la princesa de turno. La joven ha sido secuestrada por un banda de muñecajos traviesos y pícaros que van a poner en más de un aprieto a nuestro héroe con sus bromas de mal gusto.

El sistema de juego es, cuando menos, original. Veréis, el jefe de la banda de gamberros ha puesto una bomba con una larga mecha. Nuestro amigo empezará a correr al principio de la mecha, y tendrá que conseguir llegar a la bomba antes de que explote. Por supuesto, el camino va a estar plagado de trampas, que tendrán un carisma conforme al escenario en que se desarrolle la carrera. Así, en la ciudad se verá atacado por alcantarillas, neumáticos, bocas de incendio y coches a toda velocidad. Ante ellos, Kid Klown no puede hacer otra cosa que saltar y evitar las trampas de los payasos bromistas.

Pero no creáis que para terminar la fase basta con llegar a la bomba. Por el camino hay que recoger una serie de iconos que componen los palos de la baraja de póker. Si no los consigue, tendrá que volver a empezar. Otros items favorecerán a Kid Klown, pero ninguno será suficiente cuando las cosas se pongan de verdad complicadas y la mecha corra tanto como nuestro héroe.









Llegar al final de la fase antes de que explote la bomba no es suficiente para dar por terminado el nivel. Para conseguirlo, tenéis que llegar con los cuatro palos de la baraja. Si no, ya sabéis, os toca volver a empezar.

Juegos reunidos Klown







Las dos pantallas superiores son un ejemplo de los juegos que podéis encontrar entre cada fase. La de la izquierda es una fase de bonus que hay escondida en cada nivel.



Globos con truco

Sobre el circuito flotan una buena cantidad de globos. En ellos se suelen esconder algunos items, como monedas (puntos) o bolas para rellenar la energía. Sin embargo, lo importante es que en los globos siempre se ocultan las cartas necesarias para terminar la fase.

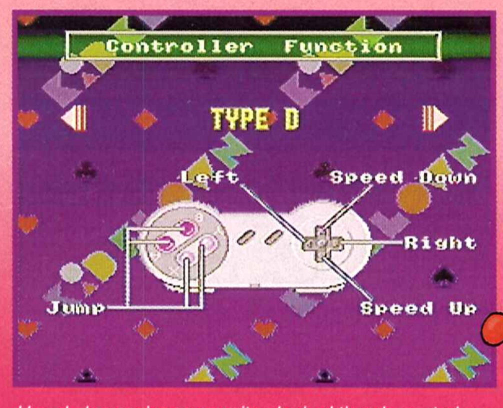












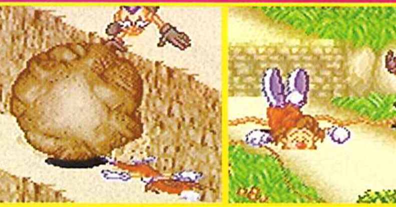
Una de las opciones permite elegir el tipo de control que se avenga a vuestras exigencias. No deja de ser curioso que un juego en el que sólo hay que correr y saltar tenga hasta cuatro configuraciones de pad.

Precioso, pero corto

Este juego tiene como principales valores un planteamiento original y una simpatía desbordante. Además, tanto su protagonista como los enemigos, que no son más que payasos con un peculiar sentido del humor, derrochan ternura. En este cartucho no hay que matar a nadie, sólo hay que ganar una carrera contra una mecha rapidísima. Si unimos a estas cualidades que no ofrece demasiada dificultad, descubrimos que es ideal para los más jóvenes de la casa.

Teniente Ripley





Este cartucho resulta simpático y divertido hasta cuando se pierde. Y es que las trastadas a las que os someten los payasos de Jack son propias de los dibujos animados.

SUPER NINTENDO



ARCADE
NINTENDO
Kemco

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 87
Presididos por perspectiva isométrica, los gráficos son simpáticos y detallistas y la animación de Kid es total.

Música — 83
Son melodías simpáticas y marchosas, que siguen el ritmo del juego sin resultar machaconas.

Sonido FX — 81
Los característicos de un juego de plataformas, con el tono de simpatía que rezuma el resto del juego.

Jugabilidad — 85
Se maneja cómodamente y es muy divertido. El único problema es acostumbrarse a la perspectiva.

Adicción — 82
Con la práctica, se puede hacer corto por la facilidad de los primeros niveles y la escasez de fases.

Total — 84
Un juego colorista y divertido, que se puede hacer algo corto para los más avezados. Ideal para jugadores jóvenes.

Lo Mejor
- **La simpatía de los personajes.**
- **El original planteamiento del juego.**

Lo Peor
- **Demasiado corto.**
- **A veces las animaciones pueden destrozar los nervios por la pérdida de tiempo que suponen.**



UN CÓMIC APOCALÍPTICO



SEGA MEGA CD

Cadillacs & dinosaurs

second cataclysm

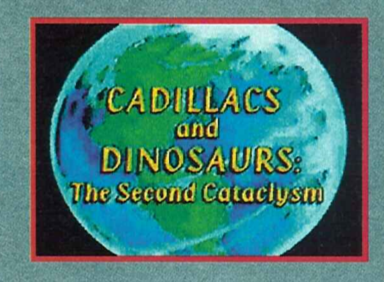
Con una innegable estética de cómic en su concepción, «Rocket Science Games» para Mega CD os invita a viajar 600 años hacia el futuro, en concreto hasta la era Xenozoica. Se supone que en esa época los humanos conviven con los dinosaurios del pasado en una lucha por la supervivencia. Pero intereses ocultos están a punto de hacer peligrar ese equilibrio y producir un cataclismo que acabaría con todas las especies.

Como suele ocurrir en estos casos, sólo hay dos personas capaces de restaurar el equilibrio natural del planeta. Nos referimos a Jack Tenrec, apodado "Cadillac" por sus íntimos debido a su pasión por ese tipo de coches, y Hannah Dundee. Pero no están solos, cuentan con el apoyo de los Grith, una misteriosa raza que les proporcionará ayuda desde el subsuelo para reparar las averías sufridas en el coche. Sí, porque Jack y Hannah abordarán los seis primeros capítulos de la aventura al volante de un flamante Cadillac rojo, y los tres restantes a los mandos de un reactor.

Si optáis por jugar solos tendréis que conducir esquivando los obstáculos al mismo tiempo que disparáis a todos los dinosaurios que se crucen en vuestro camino, mientras que si lo hacéis acompañados por un amigo, uno conducirá y el otro se encargará de disparar. El problema es que disponéis sólo de una hora para completar con éxito vuestra misión y los segundos vuelan. Así que no perdáis tiempo y poneos al volante de este reluciente Cadillac del 53.



MEGA CD



ACCIÓN
ROCKET SCIENCE GAMES
Rocket Science Games
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 6
Nº de fases: 9
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Infinitas



El Cadillac más rápido del futuro

Si algo llama por encima de todo la atención de este compacto, es su velocidad. Todo transcurre en cuestión de segundos y requiere una máxima concentración.

El juego divierte, sobre todo en la opción de dos jugadores, pese a la escasa variedad de escenarios y a que no resulta extenso ni complicado. Además, el atractivo envoltorio de cómic que acompaña a la acción nos introduce de cabeza en la misma.

Cruela de Vil







El Mega CD nos ofrece un juego que rebosa originalidad tanto en la trama de la aventura como en su forma de cómic.







Los Grith os servirán de gran ayuda, ya que desde el subsuelo enviarán cristales capaces de reparar los daños del Cadillac.

Gráficos 83
Cara y cruz. Magnífica sensación de velocidad dentro de unos escenarios vistosos, pero monótonos.

Música 86
El sonido del compacto deja siempre buen sabor de boca, y más tratándose de unas melodías de calidad.

Sonido FX 88
Digitalizaciones a tutiplén y unos efectos que os darán la sensación de estar en plena jungla amazónica.

Jugabilidad 85
Muy fácil de controlar, tanto en la opción de un jugador como en la de dos.

Adicción 82
Especialmente recomendado a los forofos de los cadillacs, los dinosaurios y la velocidad.

Total 83
Un cómic en forma de videojuego, bonito de ver y entretenido, sobre todo si jugáis con un amigo.

Lo Mejor
- La sensación de velocidad, muy bien conseguida.
- Boke y la que suscribe mejoramos nuestras dotes conductoras.

Lo Peor
- Los escenarios resultan demasiado repetitivos, cayendo en la monotonía.

Mega SWIV

LA GUERRA ES COSA DE DOS

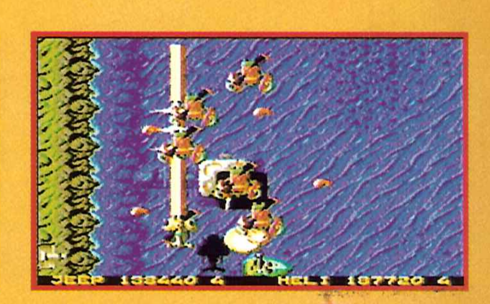
Este cartucho, conversión de aquel «Super SWIV» para Super Nintendo, es un shoot'em-up vertical que cuenta con el aliciente de poner en juego dos vehículos totalmente distintos: un jeep y un helicóptero. La línea argumental ya os la podéis imaginar; se trata de disparar a todo lo que se mueva, incluidos unos enormes enemigos finales, hasta completar siete fases. Podéis realizar la hombrada en solitario, conduciendo uno u otro vehículo, o bien pedir a un amigo que os ayude. Y casi seguro que os va a hacer falta algo de ayuda.

Los enemigos no dejarán de aparecer y sufriréis todo tipo de ataques, ya sea por tierra o por aire. Tanques, helicópteros, minas, misiles de seguimiento... cualquier cosa puede haceros perder una de vuestras escasas cinco vidas. La única manera de compensar esta desventaja es coger los items adecuados para potenciar las cinco armas que podéis disparar, y haceros con el mayor número posible de bombas. Además, el jepp cuenta con el inconveniente añadido de quedarse atrapado en los obstáculos del suelo si no los esquiváis a tiempo.

En cada fase predominan unas trampas y unos enemigos diferentes, de manera que en ocasiones os veréis obligados a cambiar de vehículo, ya sea para convertiros en veloces lanchas o en modernos reactores. Todo ello con un ritmo de juego rapidísimo de principio a fin y una dificultad muy alta. Así que preparad bien el pad, pues empieza una aventura de la que es difícil salir con vida, pero que sin duda entusiasmará a los amantes de los "mata-mata".

SEGA MEGA DRIVE

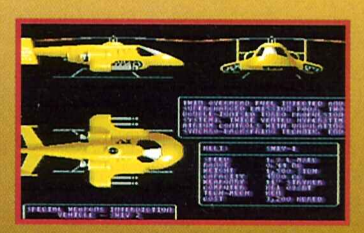


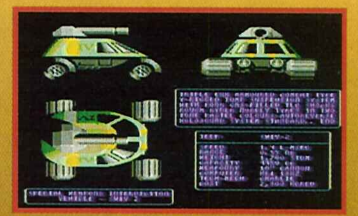




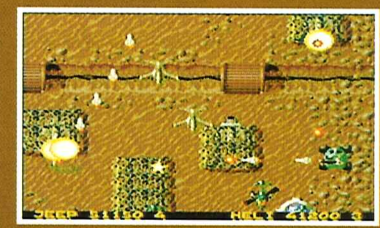
La elección está en tu mano

Éstos son los dos protagonistas de la aventura, con sus inconvenientes y ventajas. Por ejemplo, el jeep se puede quedar atascado y caer en las trampas del suelo, pero es capaz de disparar en cualquier dirección. Así, con cada uno de ellos disfrutarás de un juego diferente.













En una de las fases cambiaréis vuestros vehículos por dos veloces reactores. El objetivo a realizar no es otro que destruir este enorme helicóptero alienígena



Para lograr armas y bombas, es preciso coger los ítems que aparecen al destruir algunos hangares y naves como ésta.

Dos veces apasionante

La ágil mecánica de este cartucho y la idea de combinar dos vehículos distintos hacen de «Mega SWIV» uno de los mejores shoot'em-up para dos jugadores simultáneos que existen en Mega Drive. Tiene todo lo necesario para encandilar: gran jugabilidad, acción frenética, muchas armas y una dificultad digna de campeones.

Por lo demás, la calidad técnica brilla a la altura de las cualidades jugables y la banda sonora viene a completar todas estas virtudes. Y por si fuera poco, incluye una fase más que la antigua versión de Super Nintendo.

Teniente Ripley





Las burbujas de energía (círculo rojo) son escudos protectores de tiempo limitado. Si en lugar de coger el escudo le disparas, lograrás un explosión que destruye todo lo que hay en pantalla.



En algunas fases del juego el jeep cambiará de aspecto, pudiéndose convertir, como en este caso, en una lancha motora. Por supuesto, conserva todas sus armas y habilidades.

MEGA DRIVE



ARCADE
STORM
Sales Curve

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 85
Se han creado unos escenarios alucinantes y coloristas y unas naves perfectamente definidas.

Música — 87
Una banda sonora rápida y trepidante que os envolverá y arrastrará al ritmo desenfrenado del juego.

Sonido FX — 82
La colección de efectos sonoros es amplia y apropiada, pero no siempre se distinguen con claridad.

Jugabilidad — 88
Es una continua fuente de sorpresas que os obligará a disfrutar y a mantener muy elevada la atención.

Adicción — 88
Es difícil, lo que hará que os dure mucho. Además, el juego cambia según elijáis el helicóptero o el jeep.

Total — 86
Uno de los mejores matamarcianos para vuestra Mega Drive, pues combina la calidad técnica con una jugabilidad alta.

Lo Mejor
- Dos vehículos con sus correspondientes características.
- La trepidante banda sonora.

Lo Peor
- La dificultad puede resultar excesiva.



COMANDO URBANO

La colección de programas con gráficos 3D para Mega Drive 32X continúa completándose. «Metal Head» sigue la estela de «Doom» para presentarnos un shoot'em up al que, además de la visión subjetiva, se le han incluido cuatro nuevas perspectivas. Su mecánica de juego es sencilla: cumplir misiones militares encomendadas por el alto mando, el cual os informará al principio de las tres acciones de que consta cada fase, hasta completar un total de seis. En la primera de ellas sólo tenéis que eliminar Mech y otros ingenios creados por el enemigo, pero en las siguientes entran en juego elementos secundarios que complementan la acción de vuestro Metal Head, como aviones, helicópteros o dispositivos de visión nocturna.

El armamento básico de vuestro Metal Head se puede completar al principio de cada fase. Para ello, tenéis que disponer de la cantidad de puntos que os permita acceder a los instrumentos más poderosos, tales como lanzallamas, lanzagranadas y hasta potentes rayos láser. Y esto teniendo en cuenta que en las fases más avanzadas, además de los mecanismos de apoyo del enemigo (jeeps, mech volantes y terrestres o camiones de suministro), debéis veros las caras con otros de mayor poder, afrontando una lucha uno contra uno de difícil solución si no disponéis del equipamiento adecuado.

Por lo demás, en pantalla disponéis de un mapa de la futurista ciudad donde se desarrolla la misión, y de información acerca del tiempo restante -cada misión debe completarse en un tiempo determinado-, los daños sufridos y el arma seleccionada. Con estas ayudas y algo de valentía por vuestra parte, no dudéis en poneros a los mandos de Metal Head.

Un juego con muchas vistas

Una de las características de «Metal Head» es la posibilidad de obtener hasta cinco perspectivas diferentes. En la variedad está el gusto.


Vista alzada. Especialmente indicada para abatir objetivos aéreos.


Perspectiva subjetiva. Así aparecerá el juego desde un primer momento.


Vista cenital. Es la que ofrece un mejor control de la zona.


Vista superior. Perspectiva de gran utilidad, al combinarse alzada y subjetiva.


Lateral. Esta vista puede ser tanto desde la izquierda como la derecha.








En algunas misiones contaréis con el apoyo de grupos de élite, como la división aérea. En todo caso, cuidaos de sus bombas.


Los enemigos de nuestro Metal Head van desde los clásicos Mech hasta ingenios menos habituales en la ficción jugona.





Futuro tridimensional

Mega Drive 32X necesitaba de títulos como éste para congraciarse con sus usuarios actuales y futuros. Aunque las rotaciones no alcanzan la suavidad del juego en 3D por excelencia para este soporte -«Doom»-, los gráficos no tienen nada que envidiar al infernal programa.

Las diferentes perspectivas que podemos disfrutar, hasta un total de cinco, unido a unas misiones con objetivos variados y a un gran arsenal, hacen de «Metal Head» una buena oferta de diversión. Y para completarla, nada mejor que una mecánica de disparo y de maniobra sencilla pero efectiva. Sin duda, éste es el camino a seguir.

Boke

MEGA DRIVE 32X



SHOOT'EM UP
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megas: 24

Gráficos — 89
Digitalizaciones y renderizaciones en 3D y unos mapeados variados completan un buen nivel.

Música — 85
El sonido de sampler domina la línea musical del juego, aunque los temas tengan poca intensidad.

Sonido FX — 89
Las voces digitalizadas de los altos mandos suenan muy claras, destacando sobre los demás efectos.

Jugabilidad — 90
Mecánica de juego sencilla, con movimientos fáciles de realizar y un completo arsenal a tu disposición.

Adicción — 88
Los cuatro niveles de dificultad y la variedad de misiones y perspectivas son buenos argumentos.

Total — 89
Programas como éste empiezan a aclarar el camino a seguir por los futuros juegos de Mega Drive 32X.

Lo Mejor
- Las digitalizaciones y renderizaciones en 3D.
- Los efectos de voces.

Lo Peor
- El número de fases puede resultar escaso.

LO MÁS NUEVO

BOXEO PARA LA BESTIA

NINTENDO SUPER NINTENDO

SUPER PUNCH★OUT!!

Los mejores arcades de lucha siempre han estado presentes en los circuitos de Super Nintendo. Pero la lucha deportiva más extendida por todo el mundo, el boxeo, no ha tenido nunca un juego digno para este soporte en nuestro país («George Foreman K.O.» no cuenta debido a su ínfima calidad) hasta la llegada de «Super Punch Out!!». En el camino se han quedado otros programas de boxeo, como el norteamericano «Chávez» que, quizá por la escasa popularidad de su protagonista en Europa, no ha sido lanzado en la piel de toro.

En este cartucho puedes llegar a "conocer" hasta 16 boxeadores, cada uno de ellos con unas peculiares características de combate que les alejan del boxeo clásico para introducirles en otros tipos de lucha como el kung-fu, wrestling e incluso números circenses o de ballet. Dichos contendientes se dividen en cuatro categorías de dificultad progresiva, pudiendo salvarse hasta ocho carreras pugilísticas diferentes.

Ya metidos en el fragor del combate, disfrutaréis en pantalla de una perspectiva frontal con visión completa del adversario, una barra de energía en la parte superior, y otro indicador en la inferior que os servirá para saber cuándo podéis realizar un golpe de K.O. En cuanto a su duración, los combates tienen un límite de tiempo de 3 minutos y no están divididos en asaltos.

Vuestro púgil puede realizar golpes directos de izquierda y de derecha, ganchos con ambas manos y, si tenéis la barra indicadora llena, otros cuatro puñetazos diferentes de mayor potencia y efectividad. Y en cuanto a modos de juego, aparte del Campeonato podéis luchar contra los boxeadores que hayáis dejado atrás para mejorar vuestro récord en la opción "Time Attack". Pero lo mejor de todo, es que por fin el buen boxeo tiene cabida en Super Nes.









Aunque tenga pinta de ser muy fiero, no es tanto como lo pintan. Esta mutación de oso gris del Canadá es muy limitado y de movimientos perfectamente predecibles. Te será fácil ganarle.



Si bien los gráficos de fondo no tienen muchas variaciones, la calidad gráfica de los boxeadores y sus movimientos compensan este aspecto sobradamente. Cuidado con el protector bucal.



A pesar de ser un juego de golpes, siempre está presente el sentido del humor. Las caras de los contrincantes cuando son alcanzados por una buena serie de puñetazos son de risa.



No todos los combatientes realizan un boxeo llamémosle clásico. Hay muchos que utilizan golpes y movimientos de otras disciplinas de lucha, como las contundentes patadas de éste.

MINOR CIRCUIT CLEAR
CONGRATULATIONS!
NEW CHAMPION BOKE



Pégame, que me gusta

***Y**a era hora de que el boxeo contara con un digno simulador-arcade para los 16 bit de Nintendo. Y ha tenido que ser gracias a una conversión del programa aparecido hace unos años para NES.*

Si bien hay algunos contendientes que tienen más de Liu Khan o Barishnikov que de Poli Díaz, los movimientos a realizar son de auténtico boxeo. Además, no sólo se ha tenido en cuenta el número y potencia de los golpes (con ambas manos), sino también la combinación de defensa (esquivando o parando) y ataque, fundamental en todo combate pugilístico. En fin, sólo su excesiva dificultad oscurece este buen exponente del ex-deporte de las doce cuerdas.

Boke



Aquí tenéis una buena muestra de la capacidad de movimientos del personaje con el que os enfrentaréis a bestias pardas como éstas.



ARCADE
NINTENDO
Nintendo
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 16 boxeadores
Niveles de Dificultad: Progresivo
Continuaciones: Salvar
Megas: 16

Gráficos — 84
Los sprites de los contrincantes tienen un tamaño enorme y son muy originales y variados.

Música — 80
Mero acompañamiento al juego en sí. No influye excesivamente en el resto del programa.

Sonido FX — 83
Bastante acertados, tanto los puñetazos, el público o el comentarista como los sonidos al recibir un golpe.

Jugabilidad — 85
El repertorio de golpes resulta fácil de ejecutar. Y además, su contundencia ha sido bien reflejada.

Adicción — 83
Falta la opción para dos jugadores simultáneos, pero si te gusta el boxeo y tienes una Super, pillatelo.

Total — 84
El mejor pseudosimulador de boxeo para la Super, con buen repertorio de golpes, calidad gráfica y hasta sentido del humor.

Lo Mejor
- Que sea el primer juego de boxeo de calidad.

Lo Peor
- La dificultad puede llegar a ser excesiva.





NUEVA ESTRELLA EN EL FIRMAMENTO SEGA

RISTAR

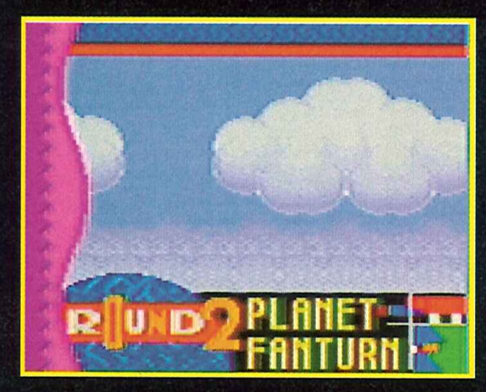
THE SHOOTING STAR

Es pequeñita, es brillante y llega a Game Gear dispuesta a deslumbrarnos a todos. Se trata de Ristar, un estrella peleona que se va a enfrentar, ella solita, a los numerosos peligros que encierra la galaxia.

Valiéndose principalmente de sus brazos, Ristar está capacitada para escalar, saltar y para enfrentarse a los más variopintos enemigos intergalácticos. Con estas habilidades ha de recorrer diversos planetas, cada uno de los cuales está compuesto por dos niveles plataformeros y por un enemigo final no muy dispuesto a permitir que Ristar viaje hasta el siguiente mundo. Además, entre planeta y planeta la estrella protagonista tendrá la oportunidad de acceder a un suculento nivel de bonus. Y eso sin olvidarnos de los passwords que conseguirá cada vez que complete uno de los mundos que componen esta aventura tan espacial.

Como pequeñas ayudas, Ristar dispone de cofres que encierran items o soportes que le lanzarán a velocidades supersónicas. Con ellos, y con otros atractivos que ya iréis descubriendo, este nuevo personaje estrella de las consolas se dispone a deslumbraros desde la portátil de Sega con un cartucho de 4 megas que promete mucha diversión.



Aunque Ristar posee sus propia personalidad, lo cierto es que muchos aspectos del juego, como las pantallas de presentación de cada nivel, os recordarán a otro grande de Sega, a Sonic

Una estrella encantadora

Ristar me encantó en Mega Drive y no me ha defraudado ahora en su paso a la portátil de Sega. Y es que esta estrella posee un brillo y un carisma capaz de convencer a cualquiera.

Esta vez tampoco puede renegar de un cierto airecillo a Sonic, pero eso es lo de menos cuando un personaje es capaz de embebernos de este modo en una aventura. Además, qué demonios, por algo tienen en Sega al mismo progenitor.

Cruela de Vil

Sega presenta en su formato portátil al que pretende ser sucesor de Sonic. Desde luego, simpatía y jugabilidad no le faltan para ello.








GAME GEAR



PLATAFORMAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos 86
Cada planeta cuenta con su estilo propio, gracias a unos escenarios bastante bien elaborados.

Música 83
Las melodías son alegres y movidas, aunque tras escucharlas mucho tiempo pueden terminar cansando.

Sonido FX 60
Prácticamente brilla por su ausencia, aunque el juego tampoco requiere excesivos alardes.

Jugabilidad 87
Resulta fácil de manejar, si bien en algunos planetas cuesta un pelín llevar a Ristar por el buen camino.

Adicción 85
Ristar cuenta con una atracción especial que sin duda deslumbrará a todos los plataformeros.

Total 85
Meter en una coctelera ingredientes de Sonic y Dynamite Headdy, agitar y el resultado será esta divertida estrella.

Lo Mejor
- Cada planeta es un mundo diferente con nuevos retos que superar.
- El carisma del protagonista.

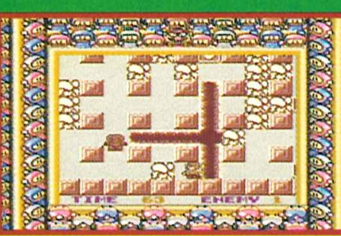
Lo Peor
- En el planeta Fanturn, con tanta nube y tanto arco iris, cuesta un pelín controlar a nuestra estrella.



WARIO BLAST

WARIO HARÁ ESTALLAR LA GAME BOY







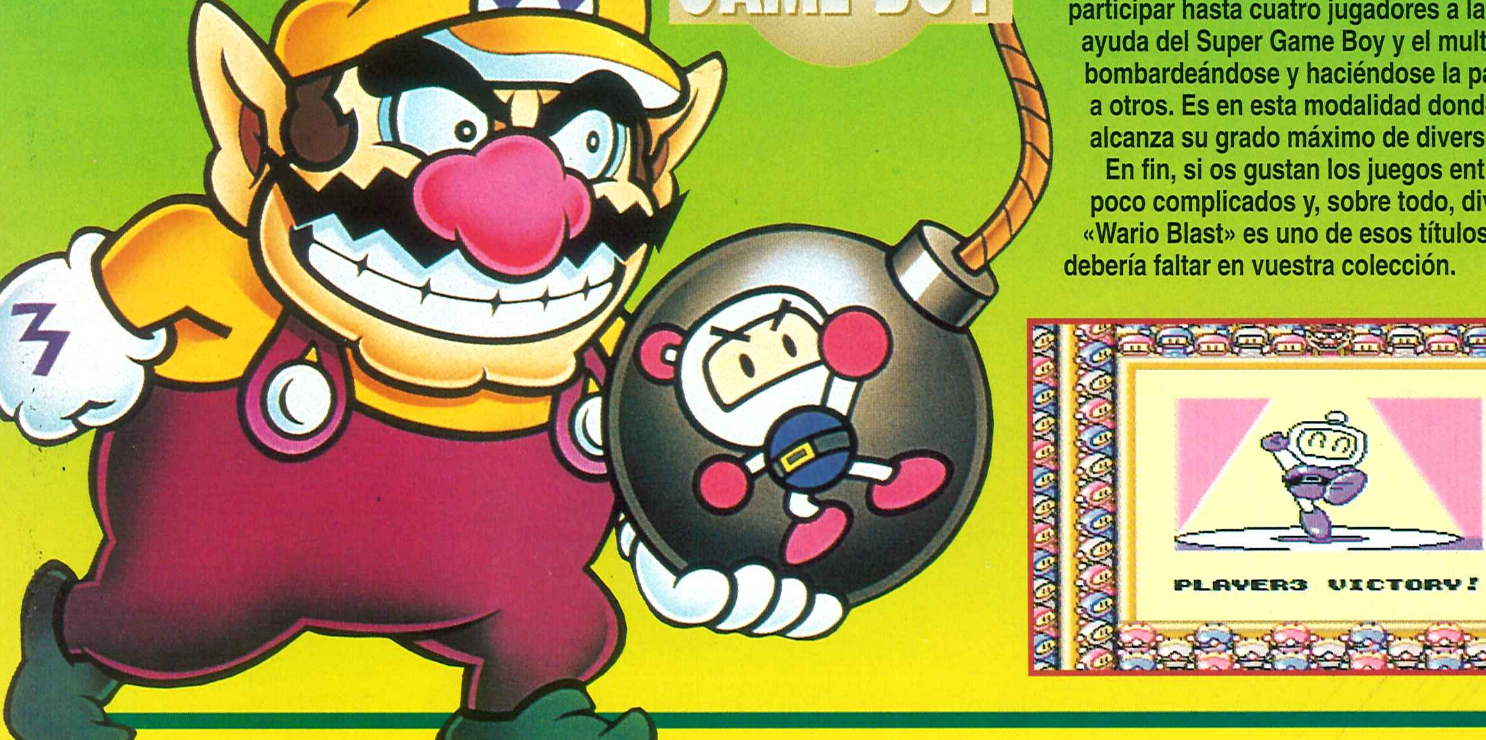


La verdad es que el anti-héroe de Nintendo se ha dejado ver poco hasta el momento, pero lo cierto es que cada vez que hace acto de presencia, acaba arrasando. Ya nos dejó un gratísimo sabor de boca hace unos meses con «Wario Land», y ahora ha hecho lo mismo con «Wario Blast».

Éste es un cartucho más bien sencillito, sin grandes alardes, que "tan solo" puede presumir de ser uno de los más divertidos creados para Game Boy. Contiene un menú de opciones realmente simple que sólo ofrece dos posibilidades de juego. La primera, el modo normal, en el que Wario o Bomberman (a elegir por vosotros mismos) debe ir colocando bombas por todo el escenario con el único fin de destruir a un número determinado de enemigos, a lo largo de ocho niveles divididos en cuatro subfases cada uno. Y el segundo, el modo batalla, en el que pueden participar hasta cuatro jugadores a la vez con la ayuda del Super Game Boy y el multitap, bombardeándose y haciéndose la pascua unos a otros. Es en esta modalidad donde el juego alcanza su grado máximo de diversión.

En fin, si os gustan los juegos entretenidos, poco complicados y, sobre todo, divertidos, «Wario Blast» es uno de esos títulos que no debería faltar en vuestra colección.

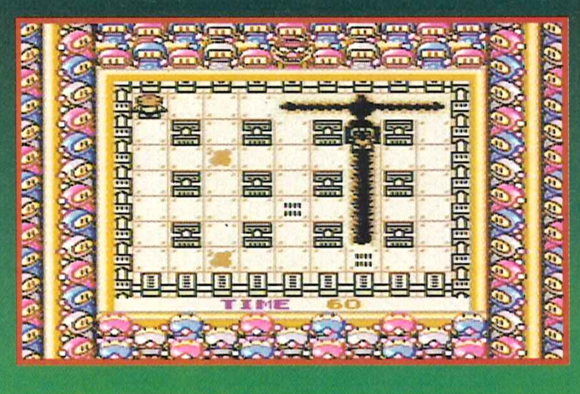
NINTENDO GAME BOY





Disfruta con los dos

Es indiferente cuál de los dos protagonistas elijas: los dos son grandes estrellas, los dos son súper divertidos, los dos colocan innumerables bombas y, por supuesto, con los dos podrás obtener la victoria.







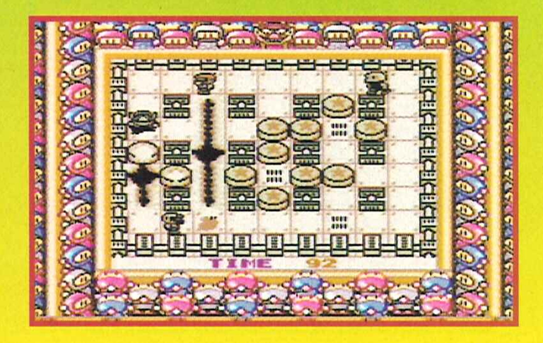
Os presentamos a uno de los jefes de fase. Recoge primero todos los ítems de la pantalla y rápidamente bombardéale.



En este escenario resulta un poco más complicado jugar, ya que los sprites resbalan y su control se hace más difícil.



El modo batalla resulta el más divertido de todos. En él pueden jugar hasta cuatro personas simultáneamente y los piques pueden estar a la orden del día.



Segunda aparición, segundo éxito

***E**sta es la segunda vez que Wario hace acto de presencia en la portátil de Nintendo, y lo cierto es que puede estar bien orgulloso de ella. «Wario Blast» es, sin ninguna duda, un buen juego que no debéis dejar pasar por alto.*

Y esta afirmación no es en absoluto gratuita, ya que se trata de un cartucho que combina excelentemente la habilidad, la inteligencia y la diversión, lo que ya de por sí es motivo más que suficiente como para hacerse con él. La única pega que se le puede objetar es que resulte necesario el Super Game Boy y el multitap para que alcance el cien por cien de diversión, pero si dispones de ellos, no habrá quien te separe del pad.

El Consolero Enmascarado

GAME BOY



ARCADE
NINTENDO
Hudson Soft

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Infinitas
Megas: 2

Gráficos — **80**
Las ocho fases presentan escenarios distintos, aunque en realidad todos son bastante sencillos.

Música — **80**
Lo mejor que se puede decir es que estarás tan metido en el juego que ni te enterarás de lo que oyes.

Sonido FX — **84**
Son buenos para tratarse de un juego de Game Boy, pero prácticamente ocurre lo mismo que en la música.

Jugabilidad — **85**
Hacerse con el manejo de Wario y Bomberman es fácil, incluso si han cogido el ítem de la velocidad.

Adicción — **90**
En el modo normal puede resultar corto, pero en el de batalla es realmente excelente.

Total — **86**
Es un juego divertidísimo y resulta francamente entretenido, sobre todo si participáis a la vez varios jugadores.

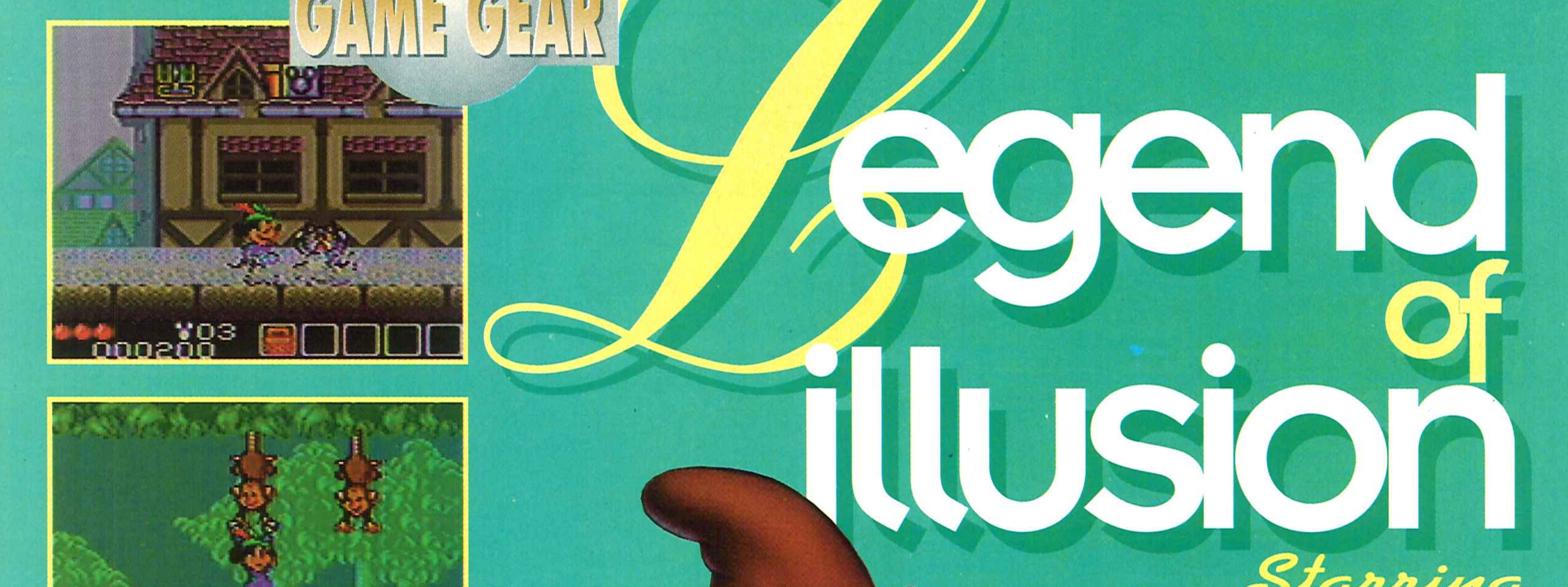
Lo Mejor
- El modo batalla.
- Lo fácil que resulta controlar a los personajes.

Lo Peor
- Que se necesite el Super Game Boy y el multitap para sacarle al cartucho todo su jugo.





EL RATÓN DE DISNEY CONTINÚA SU LEYENDA



Starring Mickey Mouse

Los cuentos de hadas con reyes cobardes y lacayos metidos en camisas de once varas pueden parecer poca cosa. Pero cuando Disney se mete por medio, dan lugar a una pequeña leyenda -y decimos lo de pequeña, porque está destinada a la portátil de Sega-. El rey cobarde en cuestión es Pete Patapalo, que en vez de salir en busca de la legendaria agua de la vida para salvar su reino, decide nombrar un sustituto.

Y éste no es otro que Mickey Mouse, que va a ver cómo su status en la corte asciende meteóricamente hasta convertirse en rey honorario, cargo que conlleva la obligación de solucionar los problemas de su reino. Para ello, debe evitar que el árbol de la vida se seque y, encima, ir por ahí rescatando reyes, encontrando llaves que le abran paso por esta tierra imaginaria, consultando con oráculos, escalando la Montaña del Misterio y enfrentándose con el Señor de la Oscuridad.

¿Y con qué cuenta Mickey para llevar a buen término su regia misión? Pues con la posibilidad de disparar a sus enemigos y de poder interactuar con los decorados para abrirse paso. En todo caso, nunca hemos visto fracasar al ratón de Disney, y este recorrido por la Leyenda de la Ilusión no es buen momento para que lo haga.











Mickey tiene que ingeniárselas para derrotar a esta oruga y conseguir una de las dos llaves necesarias para continuar.

A lo largo de la aventura veréis a conocidos personajes de Disney en papeles secundarios, como Donald en plan rey.

Mickey va a convertir de nuevo la Game Gear en un mundo de ilusión.






Dos tesoros

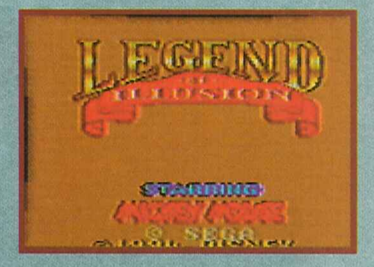
A lo largo de su recorrido, Mickey se va a topar con diversos cofres y bloques. Atención a ellos, porque no debéis pasarlos por alto. Los primeros deben ser rotos, ya que esconden energía, vidas y demás items de utilidad. En cuanto a los bloques, pueden ser trasladados para saltar desde ellos.

Un agradable "paseo" por la fantasía

La portátil de Sega se quedó sin «Mickey Mania», pero tiene una nueva entrega de las aventuras del ratón de Disney en la línea de aquel «Land of Illusion» que tanto nos gustó en su día. Y éste también me ha gustado muchísimo. Es más, pocas veces había visto a Mickey moverse con tanta soltura en Game Gear, y menos por unos escenarios tan completos. Pero tanto preciosismo gráfico se ve empañado ligeramente por la facilidad del juego. Hasta tal punto, que se acaba convirtiendo en un agradable paseo por la tierra de las ilusiones.

Cruela de Vil

GAME GEAR



PLATAFORMAS/AVENTURAS
SEGA
Sega
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Infinitas
Megas: 4

Gráficos — 88
Como suele ocurrir con los cartuchos basados en los dibujos de Disney, son excelentes.

Música — 79
Las melodías no son malas pero tampoco llaman demasiado la atención, simplemente están ahí.

Sonido FX — 59
No está muy surtido el repertorio de efectos sonoros, que más bien pasan desapercibidos.

Jugabilidad — 88
Mickey se pone en vuestras manos sin ofrecer resistencia, ya que resulta fácil y divertido de manejar.

Adicción — 84
La aventura peca de fácil, pero es tan interesante y divertida que logrará captar toda vuestra atención.

Total — 85
Mickey inunda la portátil de Sega con el genial toque Disney, del que es principal representante.

Lo Mejor
- Una delicia ver a Mickey desplazarse por los escenarios.
- La nota de humor que añaden Donald, Goofy y demás personajes Disney.

Lo Peor
- No os costará demasiado llegar al final del juego.











B.C. KID 2

PLATAFORMAS PARA CABEZOTAS

Como muchos de vosotros sabréis, B.C Kid fue en su día la mascota indiscutible del formato Turbo Grafx. Pudo estar sentado en ese trono gracias a que sus juegos contaban con las cualidades más sobresalientes que suele presentar un buen cartucho de plataformas: múltiples niveles, fases de bonus, un personaje simpático y carismático a más no poder, y un argumento atrayente y original.

La compañía Hudson, responsable de su nacimiento, pasó más tarde a inscribirle en la nómina de Nintendo, haciéndole protagonizar un primer juego para Game Boy que no llegó a salir en nuestro país. Y ahora, cuando parecía que B.C Kid ya estaba condenado al olvido, nos encontramos con que vuelve a aparecer, esta vez para Super Game Boy, para tratar de demostrar que su éxito no fue flor de un día.

Básicamente se trata de un cartucho de plataformas con un protagonista bajito y cabezón, que tiene que enfrentarse a innumerables peligros sin más ayuda que la contundencia de sus cabezazos. Por medio se va a encontrar con fases de bonus escondidas, enemigos de las más variadas cataduras, jefes fin de fase y mapeados laberínticos donde puede ocurrir cualquier cosa. Y es que la variedad de situaciones y el ansia de sorprender son dos de las características que siempre han definido a este simpático cabezón.

El juego se compone de cinco fases, divididas cada una de ellas en cuatro larguísimos niveles. A lo largo de los mismos, B.C. Kid contará con unos items en forma de carne que le proporcionarán nuevas habilidades, y con unas monedas sonrientes que, caso de reunir un número determinado, añadirán una vida extra a su marcador. En definitiva, una típica aventura plataformera, pensada para durar y preparada para divertir.

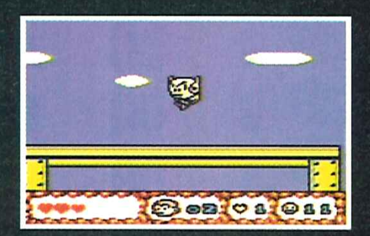












Cuidado con lo que comes

En el interior de ciertas plantas encontraréis trozos de carne que propiciarán varias transformaciones y potenciarán algunas de las habilidades de B.C:
- Preso: será lento y saltará poco, pero podrá abrir las puertas cerradas.
- Duende: será mucho más rápido y saltará más alto.
- Monstruo: B.C. logrará unos enormes dientes para devorar a los enemigos.





Tras las puertas puede haber carne, caritas sonrientes, corazones o trampas.







Los enemigos finales varían enormemente de sistema de ataque. Cuando os enfrentéis a uno nuevo, tendréis que poner mucho cuidado hasta que descubráis su punto débil.





Estas flores os llevarán volando hasta una fase de bonus en la que tendréis que derrotar a una réplica en bajito de Robocop.

Tan entretenido y tan fácil

No se le puede negar a este cartucho el enorme encanto de su personaje, la divertida mecánica de juego y la gran variedad de fases. Pero por desgracia, se hace demasiado corto.

Sabe sorprender y mantener el interés alto, pero es tan fácil que incluso sin usar los passwords es posible llegar al final. Una verdadera pena si tenemos en cuenta que logra en todo momento tener al jugador entretenido y divertido. Vamos, que los jugones empedernidos se lo van a acabar antes de llegar a casa, mientras los menos hábiles o más pequeños van a disfrutar de lo lindo en compañía de uno de los personajes más carismáticos de los videojuegos.

Teniente Ripley

GAME BOY



PLATAFORMAS
VIRGIN
Hudson Soft
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 4

Gráficos — 84
El simplismo de algunos escenarios contrasta con el detalle y la originalidad de casi todos los personajes.

Música — 82
Las melodías tienen un ritmo muy marcado y son simpáticas, pero pueden llegar a hacerse pesadas.

Sonido FX — 78
Monótonos y repetitivos. Su escasa variedad ayuda a crear sensación de vacío en determinadas fases.

Jugabilidad — 85
Se controla bien, excepto algunos saltos. La variedad de situaciones hace que resulte muy divertido.

Adicción — 78
Sabe enganchar por sus múltiples situaciones, pero se acaba pronto incluso sin utilizar los passwords.

Total — 80
Unas plataformas originales con situaciones variadas, extrañísimos enemigos finales y... muy facilonas. Ideal para los más jóvenes.

Lo Mejor
- Es bastante largo y posee muchas alternativas de juego.

Lo Peor
- El salto puede hacerse incontrolable.
- La dificultad no es demasiado elevada que digamos.

LO MÁS NUEVO

EN LA PORTÁTIL TAMBIÉN SE LUCHA



Hablar de «Fatal Fury Special» supone referirse a uno de los juegos de lucha más emblemáticos de SNK. Bien, pues Takara ha afrontado un reto que va a proporcionar una gran alegría a todos los aficionados al género, que sean, además, orgullosos poseedores de una Game Gear. Se trata, ni más ni menos, que de la versión para la portátil de Sega de «Fatal Fury Special».

Estamos hablando de un cartucho de 4 megas en el que podéis elegir entre tres modos de juego. El primero es el habitual e imprescindible modo historia, que aparece como "King of Fighters", en el que debéis demostrar vuestra supremacía en el Torneo sobre el resto de participantes. Igual de imprescindible en todo juego de lucha que se precie es el "Modo Versus", ya sabéis, un uno contra uno al que le exprimiréis todo su jugo si tenéis un amigo con otra Game Gear y un cable que conecte ambas portátiles. Por último, el llamado "Survival Game" os ofrece el reto de vencer a tantos luchadores como seáis capaces en un tiempo concreto.

En cualquiera de estas tres opciones podéis elegir, en principio, entre nueve luchadores, incluyendo a personajes tan conocidos como los hermanos Bogart, Joe Higashi, Mai Shiranui, Billy Kane o Geese Howard. Y es que Takara se ha propuesto que a esta versión portátil no le falte de nada, para que luchar ya no sea un privilegio apto sólo para formatos mayores.

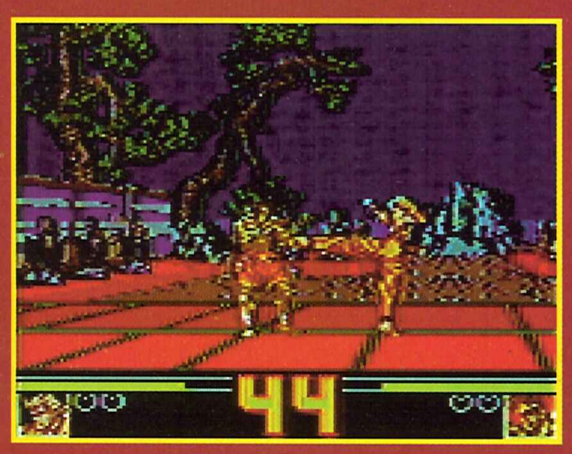




De la mano de la compañía Takara, por fin podéis disfrutar de un gran clásico de los juegos de lucha a cualquier hora y en cualquier parte.







Los luchadores de «Fatal Fury» llegan a la pequeña Game Gear acompañados de un personaje invitado. Se trata de Ryo Sakazaki, procedente de «Art of Fighting», otro grande de SNK.



Los chicos de «Fatal Fury Special» han trasladado a la portátil de Sega todo su repertorio de magias y golpes especiales. Y es que sin esta faceta, el juego no hubiera sido lo mismo.









Takara ha tratado esta versión para Game Gear con mimo. Sobre todo hay que destacar los detallados y completos escenarios y la rapidez de los luchadores.

Takara no se olvida de Game Gear

Takara ha hecho realidad el sueño de muchos amantes de la lucha que poseen una Game Gear: ha realizado la conversión de todo un clásico de SNK para la portátil de Sega. Y lo que es mejor, ha sabido mantener el espíritu inicial del juego salvando los obstáculos técnicos que, a priori, presentaba esta aventura. Así, los mismos escenarios de versiones para soportes de más bits y unos personajes ágiles y rápidos os invitan a meteros la lucha en el bolsillo.

Cruela de Vil

GAME GEAR



LUCHA
TAKARA
Takara

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Torneo
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Hasta 9
Megas: 4

Gráficos — 80
Escenarios muy completos y personajes rápidos, pero se producen demasiados parpadeos.

Música — 83
Las melodías son bastante completitas y suenan bien para lo que acostumbra la portátil de Sega.

Sonido FX — 79
Pese a contar con unos 24 efectos, no hay grandes diferencias entre ellos y simplemente cumplen.

Jugabilidad — 85
Las magias no resultan complicadas de realizar y los personajes responden con rapidez a las órdenes.

Adicción — 85
Si el Torneo no os basta, conseguid un Link y un amigo con otra Game Gear y veréis lo que es bueno.

Total — 84
Takara ha realizado una buena adaptación para la portátil de Sega, con 4 megas muy fieles al original.

Lo Mejor
- Que los juegos de lucha se asomen a Game Gear.
- Las tres opciones de juego, suponen un completo menú.

Lo Peor
- Los excesivos parpadeos de los sprites, sobre todo al realizar golpes especiales.



EL GENUINO ARTE DE LA LUCHA



Cuando parecía imposible superar maravillas en forma de videojuego como «Fatal Fury Special», «Art of Fighting 2» o el mismísimo «Samurai Shodown», llega SNK y nos vuelve a sorprender, más bien a pasmar, con una joya de 202 megas donde la lucha se convierte, más que nunca, en arte.

La sobrecogedora cifra de quince luchadores (cuatro de ellos nuevos) no hace más que poneros en antecedentes sobre las posibilidades de este compacto. Fijaos por ejemplo en los decorados. Una inusitada cantidad de sprites, al margen de los luchadores, se desenvuelven con soltura en los parajes más variopintos y espectaculares, sin que la velocidad del juego sufra lo más mínimo. Objetos en apariencia inertes toman vida para introducirse en la acción y convertirse en parte imprescindible de la lucha, de manera que reventar antorchas, rajar barriles de pescado o talar bambúes se convierte en una actividad habitual. Por supuesto, los personajes que recorren los bordes de la arena arrojando bombas y alimentos continúan apareciendo con la misma precisión fulminante que lo hacían en la primera parte.

Tampoco ha sufrido modificación alguna la barra de energía de los Rage Gauge que se va rellenando según se suceden los golpes, hasta encender la posibilidad, una vez repleta, de castigar al rival con un súper-golpe que le desarmará por completo. Claro, que si acudís al menú de opciones podéis conseguir que la barra esté repleta desde el principio y el "Pow" no deje de parpadear a lo largo de todo el combate.

Pero vayamos a lo más importante: ganar el torneo. Lo primero es seleccionar vuestro luchador sabiendo que, aunque sea de la vieja guardia, contará con una buena cantidad de movimientos nuevos. Después sólo hay que derrotar a doce desalmados, hasta encontraros cara a cara con el enemigo final: la hechicera Mizuki. Es más que posible que no logréis la hazaña a las primeras de cambio, pero la propia consola se encargará de grabar en memoria la partida para que podáis asaltar una y mil veces la colina de Mizuki. Y no creemos que os importe repetir, porque es bastante difícil que os resistáis al encanto de todas y cada una de las maravillas del juego.

La animación de los personajes, tan suave y fluida como si fuera real, la sobrecogedora banda sonora, que incluye desde los ritmos más nipones al lamento de guitarras, los efectos sonoros, la contundencia de los golpes, el impresionante zoom... todo es arte. Un arte capaz de convertir el atávico instinto de la lucha en un artículo de culto.



SAMURAI SHODOWN II




CHAM CHAM

Es nueva en esto de los torneos de lucha y no tiene muy claro lo que son las artes marciales. Pero da igual. Su lucha salvaje, su boomerang y su pequeño pero agresivo mono se bastan y se sobran para mantener a raya al resto de contrincantes. Una fiera.






CHARLOTTE

Sigue siendo una dama de sangre azul y como tal no ha renunciado a su florete y a su estilizado estilo de combate. No es la primera vez que participa en este torneo y no hay duda de que la experiencia le ha venido muy bien para dominar nuevos y más demoledores golpes.






HAOHMARU

Sigue bebiendo vino de arroz y blandiendo un sable Fugu. Sus especialísimas cualidades se han ido desarrollando con el paso del tiempo y ha llegado a convertirse en uno de los luchadores más versátiles y peligrosos de todo el torneo. No suele mostrarse piadoso y el que se enfrente con él sabe que no puede esperar ningún regalo.



JUBEI YAGYU

Ya es conocida por todos su habilidad con el sable y la daga. Habilidad que ha potenciado para este torneo, aumentando su potencial de ataque y mejorando sus ya letales golpes especiales. Su estilo de lucha se basa en la fuerza de sus brazos y en sus inagotables energías.





EARTHQUAKE

Bestial en todos los aspectos, esta mole de grasa y músculos hace valer su extraordinaria envergadura convirtiéndose en un terrible rival en el cuerpo a cuerpo. Compensa su lentitud de movimientos con su habilidad en el manejo de la Cadena de la Muerte.





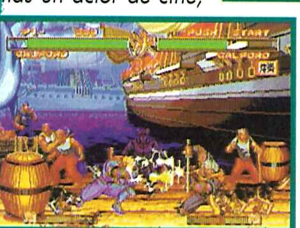
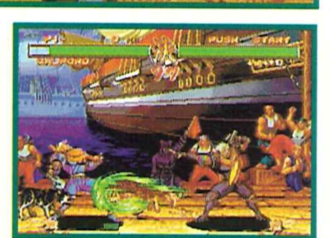
HANZO HATTORI

Nada más misterioso ni peligroso que un ninja con afán de venganza. Maneja a la perfección el sable, pero su mayor peligro reside en los sobrenaturales poderes que emanan de su entrenamiento de guerrero ninja. Hay que tener cuidado con él, nunca se sabe por dónde aparecerá.



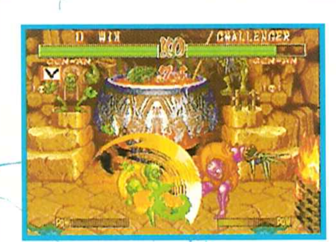

GALFORD

Caballeroso, noble y leal, este justiciero cuenta con la ayuda de su fiel perro y de su poderosa espada. Aunque por su aspecto parezca más un actor de cine, en realidad es un contendiente duro de roer que cuenta con muchos golpes escondidos en la manga.



Aparte de robarle buena parte de su barra de energía a vuestros rivales, el golpe especial de la barra "Pow" les desarmará durante cierto tiempo.




GENAN SHIRANUI



Un monstruo conocedor de las más oscuras recetas mágicas, que usa un guantelete de cuchillas estilo Freddy Kruger. Su marrullero estilo de lucha le proporciona más posibilidades de supervivencia que las de otros luchadores en principio más poderosos.




UKYO TACHIBANA

Siente más amor por sí mismo que odio hacia sus enemigos. Da la sensación de que lucha con desgana y propina golpes como si espantara moscas. Sus movimientos parecen seguir una melodía dulce, pero la contundencia de su ataque lo desmiente. Cuidado con él, no suele fallar en sus golpes y sabe protegerse en el momento oportuno.



NAKORURU



Su tierna edad y frágil apariencia ocultan una luchadora poderosa y agresiva que no se detiene ante nada. Un halcón y una velocidad inusitada constituyen sus mejores bazas tanto ofensivas como defensivas. Una temible rival y una gran luchadora para tener siempre de vuestra parte.




KIBAGAMI GENJURO

No había participado nunca en este torneo, pero viéndole luchar nadie puede negar sus innatas aptitudes para la pelea. Fuerza física, rapidez y el filo de su sable son sus bazas.




CAFFEINE NICOTINE



Cuando menos, resulta curioso verle evolucionar ante luchadores mucho más grandes y poderosos que él. Aunque pudiera parecer que sus posibilidades son mínimas, es un maestro de gran destreza.

KYOSHIRO SENRYO



Puede parecer cómico ver cómo se mueve, pero es uno de los más poderosos luchadores del torneo. Tras su maquillaje y su deje amanerado, se esconde un guerrero temible de gran poder y enormes recursos especiales.

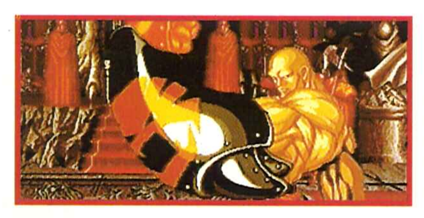






NIENHALT SIEGER

Su intención es llegar y vencer. El no haber participado nunca en el torneo sólo es un handicap para sus rivales, que desconocen su inhumana fuerza física y el demoledor poder de su brazo mecánico. Es el luchador que posee más golpes especiales y el más peligroso de todos.






WAN FU

Decir poderoso es decir poco. Este salvaje chino, admirador de Confucio, maneja una enorme maza de piedra como si fuera un ligero bastón. Su agresividad no conoce amigos ni enemigos, y su única gran aspiración es barrer de la faz de la Tierra a cualquiera que ose desafiarle.






MIZUKI

Una poderosa hechicera capaz de atraer del averno a los espíritus atormentados para atar a sus rivales al suelo. Usa su poder mental para obligar a los otros luchadores a obedecer sus órdenes. Si este sistema falla, puede acudir a la salvaje dentellada de su perro mutante. Es una digna enemigo final, con la que la lucha se hace encarnizada.







Sigue sorprendiendo

Parece que no hay techo para SNK. Ha explotado una y mil veces el género de la lucha, y siempre ha conseguido sorprendernos a base de elevar y ampliar un elenco de cualidades técnicas que hacen muy difícil imaginarse algo mejor.

Ya no es sólo el atractivo propio de este género tan sencillo y tan espectacular, es el atractivo añadido de unos luchadores impresionantes y de una jugabilidad totalmente increíble. Tan increíble como este «Samurai Shodown II», un CD completamente intachable del que sólo se puede hacer un comentario: es imprescindible para todo usuario de Neo Geo CD que se precie de tener lo mejor de lo mejor en su colección.

Teniente Ripley

NEO GEO CD



ARCADE
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: -
Nº de fases: 15 luchadores
Niveles de Dificultad: 7
Continuaciones: Graba
Megas: 202

Gráficos — 95
Impresionantes. La fluidez de movimientos, la amplitud del zoom, el detalle de los escenarios... una gozada.

Música — 95
La específica de un juego marcadamente oriental. Envuelve, sorprende y electriza por su calidad.

Sonido FX — 94
Más que los golpes, resalta el conjunto de sonidos que complementa a la lucha. Voces, ladridos, crujidos...

Jugabilidad — 96
Las llaves y golpes especiales se ejecutan fácilmente y los luchadores responden con agilidad.

Adicción — 96
La gran variedad de personajes y sus distintos estilos garantizan la duración del juego.

Total — 95
Supera con creces a la primera parte y demuestra que la lucha todavía puede sorprender. Indispensable para usuarios de Neo Geo.

Lo Mejor
- El ambiente, el sonido, los golpes especiales, la jugabilidad, en una palabra: su calidad.

Lo Peor
- Tener que esperar a que el CD cargue, perdiendo intensísimos segundos.

DAFFY DUCK

El Pato Lucas se pone en órbita






El Pato Lucas aparece en Super Game Boy disfrazado de justiciero galáctico. El pato de la Warner viene en plan Duck Dodgers para salvar a la Tierra de una tremenda amenaza. El caso es que el marciano Marvin ha decidido que nuestro planeta le estorba para tener una preciosa panorámica de Venus, por lo que ha decidido eliminarlo de la Galaxia.

Pero a grandes males, grandes remedios, aunque éstos tengan pico anaranjado, plumas negras, antifaz y capa. Así, el Pato Lucas se pondrá su disfraz, cogerá su pistola de rayos y un propulsor, y tratará de evitar el desastre. El objetivo será plataformear como locos hasta el modulador espacial P38, propiedad de Marvin, y desintegrarlo antes de que el marcianito haga lo mismo vosotros.



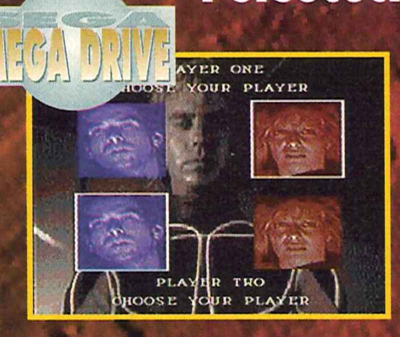

PUNTUACIÓN

A Sunsoft se le dan bien los juegos de la Warner, y una vez más ataca con ellos. Cartucho para Super Game Boy con el Pato Lucas en misión espacial, aunque esta vez no consigue lo que se espera de los personajes de «Looney Tunes». El juego es correcto, pero no consigue llenar ni por sus cualidades técnicas ni por su desarrollo.



THE LAWNMOVER MAN

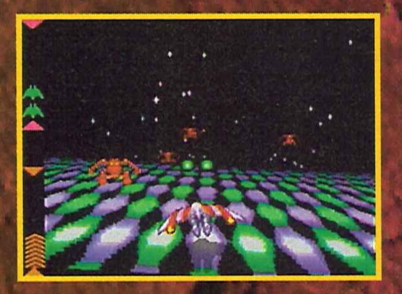
Persecuciones cibernéticas





La historia de este juego os introduce en la piel del doctor Angelo, un científico convencido de que la realidad virtual, convenientemente aplicada, puede potenciar de forma asombrosa el cerebro humano. El problema es que el sujeto elegido para tal experimento desarrolla su inteligencia y sus ansias de poder, hasta el punto de querer dominar el mundo a través de las redes de información.

Planteado el problema, al sufrido doctor no le queda más remedio que embutirse un traje cibernético para perseguir a CyberJobe y evitar que consiga su objetivo. En tan ardua tarea le ayudará la chica de la película. Vamos, que si jugáis solos podréis elegir entre uno de los dos, mientras que si lo hacéis con otro amigo os repartiréis los papeles de la película, para jugar simultáneamente en las fases de plataformas y por turnos en las de perspectiva subjetiva.








PUNTUACIÓN

Fue una película con guión de Stephen King que intentaba acercar al espectador a la realidad virtual. Ahora, en forma de cartucho para Mega Drive, resulta una monótona mezcla de plataformas mediocres con fases de perspectiva subjetiva en primera persona, lo único llamativo del cartucho, sin llegar a ser la revolución que prometía.



THE BRAINIES

Cada color en su casillero







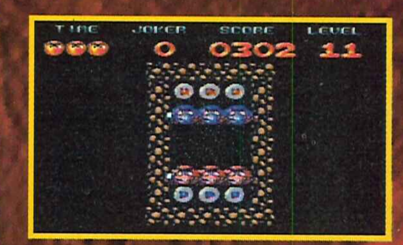


Unos personajillos peludos y redondos, como albóndigas con pelo de colores, son los protagonistas principales de un juego de planteamiento sencillo. Los pequeños seres de cuatro colores deben encontrar sus "sleepers" a través de pasillos que cada vez resultan más intrincados. El camino hacia estos "sleepers" está sembrado de items con funciones como alargar el tiempo de que disponéis para encontrar el lugar de cada "brainie", desplazarlos en una dirección concreta, cambiar el sentido hacia el que se dirige, hacerse explotar al contacto con un "brainie" del mismo color o bloquearlos si entran en contacto con un ítem determinado del mismo color.

Aunque parezca una mecánica de juego sencilla, los niveles se van complicando progresivamente. No importa, ya que dispondréis de passwords para retomar la partida en la fase donde los brainies os ganaron la partida.

La jugabilidad, dado el carácter del juego, empieza algo baja para llegar a niveles muy aceptables, pues va aumentando la intensidad según avancéis, con el consiguiente aumento en el nivel de adicción. Los gráficos, sin embargo, no son muy buenos, aunque también hay que tener en cuenta la escasa influencia de este apartado en el nivel general.





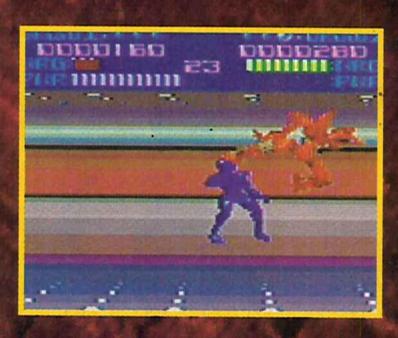
PUNTUACIÓN

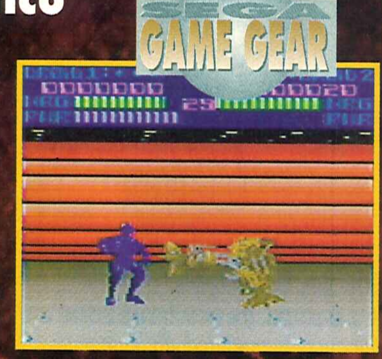
Sorpresa y estupefacción son las primeras reacciones que producen los brainies. Un planteamiento tan sencillo como es llevar cada color a su casillero correspondiente, que poco a poco va complicándose con pasillos enrevesados y la constante presencia del tiempo. Desde luego, originalidad no se le puede negar a este cartucho.



RISE OF THE ROBOTS

El Cyborg reumático

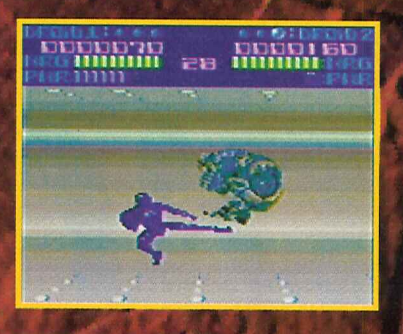


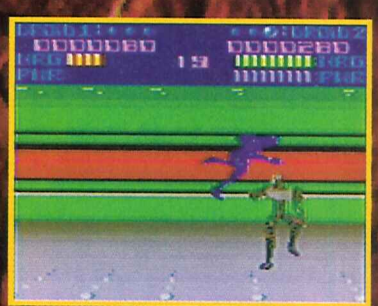


El modelo ECO 35-2 se ha convertido en un cazador de droides, y especialmente de la Supervisora, robot polimórfica encargada de dirigir la planta de producción Electrocorp, que debido a un virus de personalidad Ego se transforma en un cyborg de respuestas psicóticas. El jugador se convierte en ECO 35-2 y su misión es evidente: destruir todos los robots que se interpongan en su camino hacia la Supervisora. De este modo se verá inmerso en un uno contra uno con ciertas características originales, aunque poco acertadas.

El cartucho presenta la posibilidad de entrenarse con cinco robots distintos antes de entrar en la misión de búsqueda y captura de Supervisora. El droide cargador, droide constructor, droide triturador, droide militar y droide de seguridad serán los obstáculos que darán paso al enfrentamiento final con la Supervisora, un cyborg que es capaz de adquirir diversas formas. En cuanto a las opciones, son simples y concisas: posibilidad de elegir la duración de los combates entre 30, 60, 90 y 120 segundos o infinito, y de elegir los enfrentamientos al mejor de 3, 5 ó 7 asaltos.







PUNTUACIÓN

Parece como si un virus (para hablar en términos del propio juego) se hubiera introducido en los chips de este cartucho o en sus programadores. La jugabilidad es nula, tanto porque no se puede elegir luchador, como por la dificultad que supone vencer. Y si no hay jugabilidad, los demás aspectos tampoco son relevantes.



TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES



AGOTADO

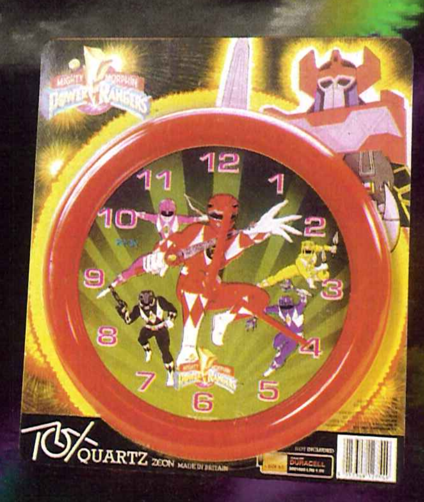
reloj pulsera digital"jason" 1 pila incluida



P.V.P.:2.100

POWER RANGERS

reloj pulsera digital"jason" 1 pila incluida



P.V.P.:2.100

reloj pulsera digi-tal"jason" 1 pila incluida





BIKER MICE FROM MARS

P.V.P.:2.100

reloj pulsera digital"jason" 1 pila incluida



P.V.P.:2.100

reloj pulsera digital"jason" 1 pila incluida



P.V.P.:2.100

reloj pulsera digital"jason" 1 pila incluida



Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid.
(Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo: HC

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers..............P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers ....................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón.........................P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón ....P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.....P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz. .......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.............P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King ...........................P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King ...............................P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ **+ 250 pesetas de gastos de envío y manipulado =** ______________

NOMBRE...APELLIDOS ....
DOMICILIO ....LOCALIDAD..........................PROVINCIA..............................
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)..TELÉFONO....................................

Forma de Pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ______________
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

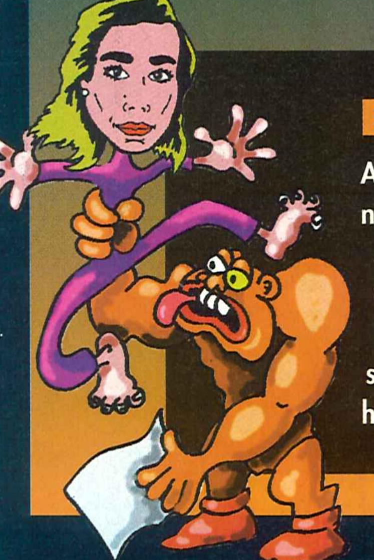
Fecha de caducidad de la tarjeta ..../..........
Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:

Listas de Éxitos

Aquí tenéis recogidos, un mes más, los mejores títulos de cada uno de los soportes. Bueno, tampoco tenéis que pensar que estas listas son rigurosamente científicas al cien por cien, pero la verdad es que se aproximan mucho. Eso sí, siempre respetando los gustos personales y las preferencias de cada uno de vosotros.

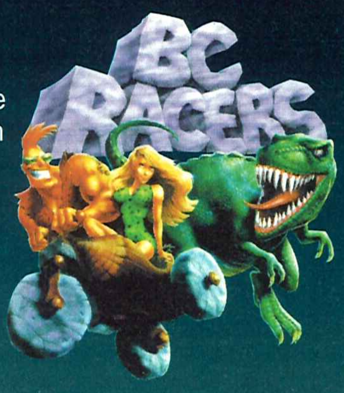


En la variedad está el gusto

Aunque los juegos de lucha son los que más se dejan ver como novedades en nuestras listas, la verdad es que este mes va bastante variadito. Los coches aceleran en Mega CD con «BC Racers» y «Cadillacs & Dinosaurs», plataformas de lujo para Game Gear con Mickey Mouse y Ristar, mientras Sonic aparece en los 8 bits de Sega. Pero, como decía al principio, la lucha se lleva la palma en casi todos los soportes. Como muestra, «Fatal Fury Special» que arrasa allí por donde los hermanos Bogart se asoman. Esta vez lo han hecho en Game Gear y Super Nes.

MEGA CD

El Mega CD parece haber retrocedido en el tiempo hasta la era cuaternaria. Ved si no los títulos que debutan este mes: «Cadillacs and Dinosaurs» y «BC Racers».



1	(R)	REBEL ASSAULT
2	(3)	Mickey Mania
3	(4)	Soulstar
4	(2)	Battlecorps
5	(R)	Jurassic Park
6	(7)	Lethal Enforces 2
7	(8)	Thunder Hawk
8	(N)	BC Racers
9	(N)	Cadillacs and Dinos...
10	(R)	Mortal Kombat CD

GAME BOY

No contento con el cuarto puesto de su «Wario Land», este bigotudo personaje se suma a la lista de Game Boy con «Wario Blast». No hay quien le pare.

1	(R)	METROID II
2	(3)	Probotector 2
3	(2)	Donkey Kong
4	(R)	Wario Land
5	(R)	Monster Max
6	(N)	Wario Blast
7	(R)	Soccer
8	(N)	BC Kid 2
9	(8)	Desert Strike
10	(6)	Duck Tales 2

MEGA DRIVE

De entre las novedades que este mes han surgido para los 16 bit de Sega, sólo hay una que llama especialmente la atención. Se trata de «Samurai Shodown», un título que ha tardado en llegar a este formato, pero que está dispuesto a demostrar que "más vale tarde que nunca". De momento, ocupa un lugar discreto, pero que no desenfunde su sable porque podría hacer que en esta lista no quedara lombriz, digo títere, con cabeza.



1	(R)	EARTH WORM JIM
2	(3)	FIFA Soccer 95
3	(2)	Mortal Kombat II
4	(5)	Probotector
5	(4)	The Lion King
6	(9)	Mickey Mania
7	(8)	Shining Force 2
8	(6)	Micromachines 2
9	(7)	Urban Strike
10	(R)	Ristar
11	(R)	Red Zone
12	(13)	Pitfall
13	(N)	Samurai Shodown
14	(17)	Soleil
15	(14)	Dynamite Headdy
16	(R)	Boogerman
17	(18)	Sonic & Knuckles
18	(19)	Cannon Fodder
19	(N)	Rugby World Cup
20	(N)	Mega SWIV

N.E.S



No ha podido ser. Por más que todos los que tenemos algo que ver con esto de las consolas lo hemos deseado, dos meses seguidos con novedades en la NES eran demasiado. Así que no va a quedar más remedio que seguir jugando con nuestras dos ardillas favoritas.

1	(R)	J. CONNORS TENNIS
2	(3)	Los Pitufos
3	(2)	Kirby's Adventure
4	(5)	Jungle Book
5	(6)	Chip'n Dale
6	(4)	Super Mario Bross 3
7	(R)	Asterix
8	(R)	Star Tropic
9	(R)	Tiny Toons
10	(R)	Battletoads

GAME GEAR

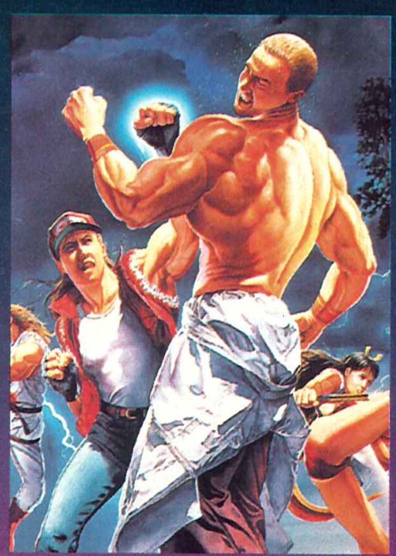
Un mes movidito para la portátil de Sega, sí señor. «Dynamite Headdy» pasa a ocupar la primera posición, pero ha de tener mucho cuidado con tres peligrosos rivales: «Legend of Illusion», «Ristar» y «FF Special».



1	(2)	DYNAMITE HEADDY
2	(N)	Legend of Illusion
3	(1)	Mortal Kombat II
4	(R)	FIFA Soccer
5	(N)	Ristar
6	(5)	Pete Sampras Tennis
7	(N)	Fatal Fury Special
8	(R)	Man Overboard
9	(7)	Jungle Book
10	(6)	Ecco the Dolphin

SUPER NINTENDO

Un mes más, y muy probablemente no será el último, la lista de Super Nes sigue liderada por un simpático gorila llamado Donkey Kong. Tras él afila sus garras (por llamarlo de alguna manera) la lombriz Jim, a la que ahora se suman los luchadores de «Fatal Fury Special» y los futboleros de «Internation. Superstar Soccer».



1	(R)	DONKEY KONG C.
2	(3)	Earth Worm Jim
3	(2)	Mortal Kombat II
4	(6)	Secret of Mana
5	(4)	Super Metroid
6	(N)	Fatal Fury Special
7	(5)	Stunt Race FX
8	(N)	Int. Superstar Soccer
9	(7)	The Lion King
10	(8)	Return of the Jedi
11	(10)	Samurai Shodown
12	(N)	Demon's Crest
13	(9)	Indiana Jones
14	(11)	Vortex
15	(R)	Mickey Mania
16	(R)	Sparkster
17	(14)	Pitfall
18	(N)	Super Punch Out
19	(17)	Batman & Robin
20	(N)	Kid Klown

NEO GEO

Con la dificultad que entraña hacerse un hueco entre tanto juego de lucha, y «Samurai Shodown 2» lo ha logrado, plantándose directamente en el primer puesto. ¿Quién se va a atrever con él?

1	(N)	SAMURAI SHODOWN 2
2	(1)	Fatal Fury Special
3	(4)	King of Fighters
4	(3)	Art of Fighting 2
5	(2)	Samurai Shodown
6	(5)	Super Side Kicks 2
7	(R)	World Heroes Jet
8	(6)	Fatal Fury 2
9	(R)	Three Count Bout
10	(8)	Aero Fighters

MASTER SYSTEM



Rectificamos el dicho del mes pasado. Ahora se dice: "si quieres caldo, toma tres tazas". Sonic, Sonic y más Sonic. ¿Alguien duda que él es el auténtico rey de la Master? Pues parece que sí, que los «Micromachines» no están muy de acuerdo...

1	(2)	MICROMACHINES
2	(1)	The Lion King
3	(R)	Sonic Chaos
4	(R)	Jungle Book
5	(7)	Asterix and the...
6	(5)	Ecco the Dolphin
7	(6)	Sonic Spinball
8	(R)	Daffy Duck
9	(R)	World Cup USA 94
10	(N)	Sonic Triple Trouble





El mensaje. El medio.

Y el mensaje que queremos daros es que PCManía es la revista que los usuarios de PC eligen.
Y tenemos muchas razones para estar convencidos de ello.
Porque es la revista que no se toma al ordenador como un juguete.
Porque fuimos los primeros en dar dos discos de alta densidad.
Porque siempre hemos marcado las diferencias.
Porque hemos sido pioneros en hablar de infografía.
Porque fuimos los primeros en comenzar cursos de programación.
Porque por primera vez incluimos un CD ROM de regalo.
Porque queremos seguir siendo los primeros, trabajamos día a día para mejorar.
Porque queremos que PCManía siga fiel a su espíritu y para eso hay que tomarse las cosas en serio.
Porque PCManía es el medio perfecto para todos aquellos que tienen un PC.
Estas son las razones por las que seguimos haciendo la mejor revista de PC.
Lo sabemos, y vosotros también.
Por eso leéis PCManía, porque también sabéis lo que es bueno.
Y si no lo hacéis, todavía estáis a tiempo de descubrir la mejor revista de PC del mercado, la que otros copian. En serio.
Os esperamos en PCManía, la revista con espíritu de líder.



Espíritu de líder.



Telefono rojo

¡Hey, amigos!, ¿qué tal estamos? Este mes me encuentro como un chaval con zapatos nuevos, ya que, como podéis ver, mi sección ha sido remozada de arriba a abajo. Y por si esto fuera poco, en este número me han concedido nada menos que ¡OCHO páginas! para contestar todas vuestras dudas. Espero que a vosotros también os guste este cambio. Si es así, continuad escribiéndome a: HOBBY CONSOLAS HOBBY PRESS S.A. C/ de los Ciruelos nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID. Sin olvidar indicar: TELÉFONO ROJO.



Donkey, al 101%

Hola Yen, estoy algo decepcionado y me gustaría que me contestases estas preguntas:

1- ¿Cómo es posible que digan que «Donkey Kong Country» tiene 100 niveles si yo lo he terminado y no he hecho más que 40?

Son cien niveles contando con las fases especiales que, lógicamente, están escondidas. Para conseguir el 101% del juego, necesitarás jugar muchas veces cada nivel. Es un reto verdaderamente interesante.

2- ¿Cuál es tu opinión sobre los primeros juegos de Ultra 64? ¿Para cuándo la versión consola?

Por desgracia, lo más cercano que he visto han sido videos de las recreativas de «Cruis'n USA» y «Killer Instinct». El aspecto de ambos juegos es impresionante, pero les falta algo. Para dar una opinión más consecuente tendré que jugar primero y, sobre todo, esperar a noviembre o diciembre para ver la versión "casera", que se dice que va a estar mejorada.

3- ¿Sabes si Rare y Nintendo van a preparar más juegos con gráficos renderizados para mi Super Nintendo?

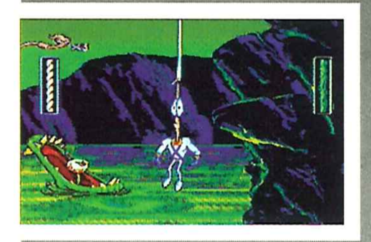
Pues mira, sí. Nintendo acaba de comprar la licencia para la última película de James Bond titulada "Golden Eye". Rare va a ser la encargada de desarrollarlo, usando la misma tecnología de «DKC». Pero no saldrá hasta las navidades del 95.

4- ¿Cuál crees que será la última consola en desaparecer con la llegada de las nuevas?

Si te refieres a Super Nintendo y Mega Drive, la cosa va a estar así, así, aunque aún falte bastante tiempo para que esto ocurra. Es más, apostaría a que alguno de estos nuevos soportes desaparecerá antes que las 16 bits.

Manuel Martínez Martínez (Villarreal).

La relacion calidad-precio



Me llamo Antonio, tengo una Mega Drive y también unas cuantas preguntas:

1- Quiero comprarme un juego largo, difícil y divertido. ¿Cuál me aconsejas?

Si a esas características le añades originalidad y una técnica envidiable, el resultado será «Earth Worm Jim».

2- ¿Me podrías explicar porqué todos los juegos que salen para mi consola, sean largos o cortos, buenos o malos, tienen un precio que oscila entre 9.000 y 11.000 pesetas? Es una curiosidad.

Porque el precio de los royalties, de los chips, de la manufactura, de la caja.. ... es el mismo sea el juego bueno o no lo sea.

3- He jugado a Super Nintendo y me gusta mucho, pero ¿te la comprarías teniendo ya la Mega Drive?

Tienes que pensar si hay suficientes juegos de Super Nintendo que te gustaría tener. Si es así, sería una buena compra.

Antonio (Murcia)

Ultra 64 y sus cualidades

Hola Yen, soy un gran fan tuyo y por eso quiero que me llames Yan. Tengo una Super Nintendo y quería hacerte unas preguntas.

1- ¿Hará Nintendo juegos propios como «Mario» o «Zelda» para Ultra 64 o serán totalmente diferentes?

Sobre estos clásicos para Ultra 64 no hay más que rumores sin confirmar ni desmentir.

2- ¿Podría existir la remota posibilidad de que existiera un adaptador para poner los juegos de Super Nintendo en Ultra 64?

Me temo que no hay muchas posibilidades por las enormes diferencias técnicas de una máquina con otra. Ten en cuenta que serán totalmente distintas.

3- ¿Qué paleta de colores tendrá Ultra 64?

16 millones de colores.

4- ¿Cuántos megas de memoria podrán tener los cartuchos de Ultra 64?

Un mínimo de cien megas.

Yan (Alicante)

Garantizado: Illusion of Gaia en castellano

Hola Yen, ¿qué tal? Yo muy bien, y espero que tú también. Tengo todas las consolas Nintendo y unas dudas:

1- ¿Saturn o Ultra 64?

Como no soy adivino ni me han comprado una bola de cristal (conste que la he pedido), no me queda más remedio que reconocer que hasta que no vea Ultra 64 no puedo decir si me gusta más o menos que Saturn.

2- ¿Para cuándo en España el Virtual Boy?





En USA su fecha de salida es en verano, así que podemos calcular su lanzamiento en España aproximadamente para septiembre.

3- ¿Qué juego de Super NES que no sea de lucha y plataformas me recomiendas?

Si te vale un deportivo, te recomiendo «International Superstar Soccer». Como juego de aventuras, espera a mayo y hazte con «Illusion of Gaia».

4- ¿«Killer Instinct» o «Virtua Fighter»?

Sólo he visto «Killer Instinct», no he llegado a jugar con él. Lo que sí te puedo decir es que son dos concepciones distintas de la lucha y va a depender en gran medida de lo que a ti te atraiga más.

5- ¿Estás seguro de que Nintendo traducirá el juego «Illusion of Gaia»?

Sí, sí y sí. Esta vez lo han garantizado hasta por escrito: «Illusion of Gaia» estará traducido. Nintendo tiene mucha confianza en este título, y por eso ha decidido arriesgarse a traducirlo.

Josernatortendo (Granada)

Por si aun quedan dudas...

Hola Yen, tengo algunas preguntas que hacerte sobre mi Super NES:

1- ¿Saldrá «Illusion of Gaia» en castellano?

Repito: sin ninguna duda. Esta vez nos los han asegurado y ratificado. No son rumores, es totalmente cierto.

2- ¿Qué te parece el «FX Fighter» para Super Nintendo?

Parece ser la respuesta en 16 bits a juegos poligonales como «Virtua Fighter».

Todo lo que he visto han sido imágenes, y lo que sé se reduce a las flores que le echan sus programadores. De todos modos, creo que puede ser un juego muy interesante.

3- Es cierto que saldrá «Primal Rage» para mi consola?

Sí, es cierto. Va a salir en otoño junto al resto de versiones para todas las nuevas máquinas.

4- ¿Qué sabes del nuevo juego para Ultra 64 que está programando Paradign Simulation junto a Miyamoto?

Será la segunda parte de «Pilot Wings» y se especula que se llamará «Pilot Wings 2» (original, ¿verdad?). Recordarás que este juego salió hace bastante tiempo para Super Nintendo, contaba con MD 7 y era un original simulador de vuelo "todoterreno".

Juan Carlos Gil (Málaga)

Un aparato magico llamado Action Replay



Hola Yen, tengo grandes dudas y espero que me las resuelvas. Por cierto, tengo una Mega Drive.

1- ¿Qué juego me recomiendas: «Earth Worm Jim» o «The Lion King»?

«Earth Worm Jim» es mejor juego, más original y tiene más situaciones distintas.

2- ¿Qué son los códigos de Action Replay en un juego?

El Action Replay es un aparato que se coloca entre la consola y el cartucho. Mediante una serie de operaciones puedes conseguir códigos que, una vez introducidos en el menú del Action Replay, te proporcionarán vidas infinitas, energía ilimitada, continuaciones, armas... vamos, de todo.

3- ¿Para cuándo saldrá el maravilloso «Samurai Shodown»? ¿Megas?

En este número ya tienes un completo comentario de esta maravilla de 24 megas.

Víctor Hurtado (León).

Agotado, elija otro

Hola Yen, tengo una Mega Drive y algunas preguntas que hacerte:

1- ¿Cuándo saldrá al mercado el «Landstalker»?

Puede no salir nunca, porque según parece está agotado en toda Europa. También hay rumores de que se pueda reeditar, lo cual no dejaría de ser una sorpresa.

2- Si tuvieras que elegir entre «Soleil»» y «Shining Force 2», ¿con cuál te quedarías?

Son diferentes. «Shining Force 2» se acerca a los juegos de rol de tablero, mientras «Soleil» es más una aventura. De todos modos, «Shining Force 2» es más largo y puede ser una buena manera de introducirte profundamente en el rol.

3- ¿«Soleil» está traducido al español?

Está traducido y, además, bastante bien.

4- ¿En qué orden colocarías estas consolas: 3DO, Jaguar, Saturn, Ultra 64 y MD 32X?

Ultra 64 la voy a dejar fuera de juego, porque hay un gran mutismo en torno a ella. De las demás, mi clasificación personal sería: Saturn, 3DO, Jaguar y 32X.

Javier Yáñez (Lérida).

Simuladores de altos vuelos en tu consola



Hola Yen, me llamo Germán y tengo algunas dudillas que plantearte.

1- ¿Cuál de estos juegos prefieres: «Donkey Kong Country», «Secret of Mana», «NBA Jam» o «Samurai Shodown»?

El orden que has fijado se acerca bastante a mis gustos. El primero, sin duda, «Donkey Kong Country».

2- ¿Qué juegos de fútbol de Super Nintendo de todos los que hay en el mercado te gustan más?

Ahora mismo acaba de salir «International Superstar Soccer», que en algunos aspectos me gusta mucho más que el «FIFA Soccer». Otro de mis preferidos es «Sensible Soccer».

3- ¿Saldrá «Samurai Shodown II» para Super Nes?

Es un poco pronto para hablar de segundas partes cuando acaba de salir la primera. (para Super Nintendo, claro está).

4- ¿Qué juegos de aviones hay para Super Nintendo que te gusten?

El género de los simuladores de vuelo no ha dado muy buenos resultados en consola. Te daría dos títulos: «Pilot Wings», un simulador de todo tipo de artefactos que vuelen, aunque ya es un poco antiguo, y «Turn and Burn», más cercano a un arcade que a un simulador-simulador.

Germán Cuesta (Barcelona)



Dudas con un sabor "ultra"

Hola Yen, ¿qué tal estás? Espero que no demasiado ocupado y así puedas contestar a estas dudas. Allá van:

1- ¿Sacarán para Super Nintendo el famoso «Doom»?

En principio sólo va a salir para Ultra 64 en una versión ampliada y mejorada.

2- ¿Ya está el juego «Akira» en la calle?

No saldrá hasta septiembre más o menos.

3- ¿Sacarán para Ultra 64 juegos como «Dragon Ball», «Akira» o «Sailor Moon»?

Por el momento no parece probable. Ninguna de las otras nuevas máquinas parece decantarse por el manga, aunque creo que todo es cuestión de tiempo.

4- ¿Saldrá la segunda parte de «Sailor Moon»?

Ya existe una tercera parte en Japón llamada «Sailor Moon S». Ya antes había salido la segunda, «Sailor Moon R». Cubren la tercera y segunda parte de la serie, respectivamente.

5- ¿Para cuándo Ultra 64?

Para noviembre o diciembre de este año.

María de los Angeles Ponce

Los problemas de importar consolas

Hola Yen, te escribo para ver si me puedes dar una solución a este problema que tengo. Me compré en USA una Genesis (Mega Drive americana). Al venir a España, y a pesar de tener todos los adaptadores y cables que me habían recomendado, no conseguí sintonizarla correctamente en mi televisor. La veo en blanco y negro y sin sonido. Me han explicado que es debido a las diferencias que hay entre el sistema de TV americano que es NTSC y el español que es PAL. ¿Me tengo que conformar o hay alguna manera de poder verla correctamente?

Ya os he avisado en alguna ocasión de los problemas que da comprarse consolas en el extranjero. La única solución que tiene tu problema es comprar una televisión multiformato, es decir, un televisor que reconozca la señal NTSC. Hay algunos técnicos que podían hacerte un "apaño" en el interior de la consola, pero no puedo darte direcciones. Además, ya sabes que no vas a tener muchos problemas con los cartuchos versión europea.

Óscar Sampedro (Madrid).

Variedad para la Super Nes



Hola Yen, soy un adicto a los videojuegos que tiene una NES y una Super Nintendo.

1- ¿Saldrá el «FIFA Soccer 95» para mi consola? ¿Espero o me compro el «FIFA 94»?

Es posible que termine saliendo, pero a lo mejor no te merece la pena. Otra buena opción sería el «International Superstar Soccer».

2- Aparte del «Mortal Kombat II» y «S.S.F.II», ¿qué otros juegos de lucha han salido o van a salir para la Super?

«Samurai Shodown» salió hace poco, ahora mismo se pone a la venta «Fatal Fury Special», y con un poco más de retraso tendrás «FX Fighter» con gráficos poligonales y el chip FX.

3- ¿Se decidirá Nintendo a sacar algo parecido a Mega CD o Mega Drive 32X?

Un CD parece prácticamente descartado. No está tan clara la cuestión de un potenciador tipo 32X, pero parece que, en lugar de ser un aparato, será un chip que incluyan algunos cartuchos.

4- He oído decir que «Donkey Kong» está muy bien pero es muy fácil. ¿Es cierto?

Llegar al final es fácil. Lo que no es nada sencillo es completar el 101 % del juego y derrotar al viejo Donkey en los retos que te propondrá.

5- ¿Hay algún juego de rol para Super Nintendo aparte de «Zelda» y «Secret of Mana»? ¿Y alguno en castellano?

Tienes «Young Merlin», una especie de aventura gráfica que no necesita textos, ya que se desarrolla mediante iconos. También podría servirte «Equinox», que no es exactamente rol. Si esperas a mayo tendrás «Illusion of Gaia», que está traducido.

Guti Jr. (Santander)

Atascado en Soleil

Hola Yen, sólo tengo una pregunta acerca del «Soleil» de Mega Drive. ¿Qué hay que hacer en Camelia cuando el ciclón se haya posado encima?

Tienes que recorrer entero el palacio. Verás a una mujer que te pedirá que encuentres a su hija buscando donde no hay sombra. Empezarás a ascender por una torre. Si te fijas bien, encontrarás lugares en la pared que no dan sombra. Entrando por ellos hallarás a la niña y el famoso polvo despertador. Cuando creas que no puedes seguir avanzando, acuérdate de que tienes un armadillo que puedes lanzar por encima de las paredes...

Javier Alcalá Bolaños (Málaga)

Un rolero en apuros



¿Qué tal Yen? Soy un consolero de la raza de los roleros que comparte tu opinión acerca de que no hay juego como «Zelda». Tengo algunas dudas sobre algunos juegos de rol:

1- Empezamos con el magnífico «Equinox» de Super Nintendo. En el mundo 4 (Atlena) no encuentro la habitación 4, y no consigo alcanzar los Tokens de las habitaciones 2 y 5. Dame alguna pista.

Tienes que acceder por la mazmorra 1-E, pasar por una puerta que precisa llave roja y entrar en la 1-D. De aquí sale a la derecha una puerta que da a la habitación 0-4. Según vayas hacia arriba o hacia abajo, cogerás los tokens de las habitaciones 0-2 y 0-5.

2- Seguimos con «Secret of Mana», también de Super NES. Después de rescatar a la muchacha voy a Elinne's Castle, donde me encuentro a un gigantesco tigre que escupe fuego y que no puedo matar. ¿Cómo lo hago? ¿Dónde encuentro a Gema, el guerrero? ¿Porqué no publicáis guías de estos magníficos juegos? Mucha, mucha gente os lo agradecería.

Verás, desde que Nintendo Acción se puso a la venta, Hobby Consolas ha dejado de llevar guías para que sea ella la que destripe los juegos. Ta ha publicado uno sobre «Equinox» (números 18, 19 y 20) y ahora va a empezar una guía, a todo color y a gran escala, de «Secret of Mana». Prueba a leerlos.

Davis Albarrán (Barcelona).



Los niveles ocultos de Donkey Kong

Hola Yen, me llamo Juan Daniel, y tengo una Mega Drive y una Super Nintendo. Por supuesto, también tengo unas preguntas que hacerte:

1- Tengo el «Donkey Kong Country» y termino, matando a «King Kong Rool», al 53% del juego. ¿Qué tengo que hacer para llegar a 101%?

Tienes que buscar todas las fases de bonus escondidas a lo largo del juego. Para lograrlo, tendrás que probar de todo en todos los niveles del juego. Una pista: no hay fases de bonus en las pantallas de agua ni en las de la carretilla.





2- ¿Van a sacar algún juego de Bola de Dragón para Mega Drive?

Por el momento no hay más Goku que «Dragon Ball Z». Quizá con el tiempo...

3- ¿Va a salir «Virtua Fighter» para Mega Drive 32X?

Fuentes de Sega han anunciado la aparición de este juego para septiembre. Así que habrá que esperar hasta entonces para verlo.

4- ¿Cuándo va a salir «Dragon Ball Z 3» para Super Nes?

Ya mismo lo tienes comentado en estas páginas, y todo gracias a que habéis esperado y no habéis cedido a la tentación de comprar los de importación.

5- Dime algún truco para «Donkey Kong Country».

Lo primero que haría sería recomendarte a nuestra hermana Nintendo Acción, que está sacando una completa guía de dónde encontrar todos los secretos del juego.

Además, en el número 41 de Hobby Consolas aparecieron unos cuantos trucos. De todos modos, te voy a dar uno que por lo menos es curioso: Durante la presentación, cuando aparezcan Donkey y su abuelo, presiona Abajo, Y, Abajo, Abajo, Y. Otro: en la pantalla de Select Game, sitúate sobre Erase y pulsa Abajo, A, R, B, Y, Abajo, A, Y. Oirás un pitidito y sabrás que puedes escuchar todas las melodías del juego con sólo pulsar select.

Juan Daniel

Segundas partes si son buenas

¿Cómo te va, Yen? A mí de maravilla. Soy un viciomaníaco de mi Super Nintendo. Tengo 14 años y un montón de agujeros en mi mente:

1- ¿Vale la pena comprarse el «Zelda» si no tengo ni idea de inglés?

Con un diccionario y un poco de intuición, no es demasiado difícil. Yo conozco a varias personas que se lo han terminado sin tener ni idea de inglés. Es una traba que te impedirá dejarte llevar por la historia, pero que no te arrebatará la diversión.

2- ¿Cuándo saldrá eso del VR de 32 bits para Super Nintendo?

Es el Virtual Boy, que saldrá hacia verano en USA. Calcula otoño en España.

3- ¿Cuál es mejor, «Daytona» o «Cruis'n USA»?

Es muy difícil decidirse por uno u otro, y más cuando las versiones caseras de ambos juegos todavía no han salido. Quizá el «Daytona» resulte más espectacular.

4- ¿El «Starwing 2» y el «Parodius 2» serán tan divertidos como sus primeras partes?

Eso es lo que esperamos todos. Ambos son bastante parecidos a la primera parte. Lo más reseñable de «Starwing 2» es que va a permitir dos jugadores simultáneos con split-screen.

El viciomaníaco (Barcelona).

Una de recomendaciones

Hola Yen, si no es mucha molestia, me gustaría que me respondieras a estas dudas. Tengo un Mega Drive y una Game Boy.

1- ¿Cuál es tu preferido de Game Boy? ¿Y deportivo?

En deportes, «Top Ranking Tennis» y «Jimmy Connors». Mi juego preferido de Game Boy es el «Zelda».

2- ¿Merece la pena comprarse 32X o compro la Saturn?

Hombre, la Saturn es más consola que MD 32X, pero ésta última es una buena opción si no quieres esperar ni gastarte demasiado dinero.

3- ¿Cuál de estos juegos de Mega Drive te comprarías: «Lion King», «FIFA 95», «Mortal Kombat II», «NBA Live 95» o «Earth Worm Jim»?

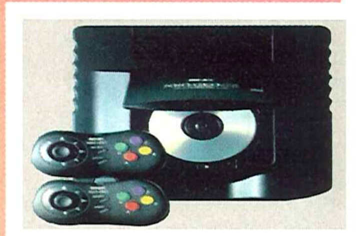
Me los compraría todos, pero primero «Earth Worm Jim», luego «Mortal Kombat II» y de los deportivos, el que más te atraiga.

4- Tengo el genial «Metroid 2» de Game Boy, pero no sé qué hacer. Sólo doy vueltas y vueltas. Ayúdame.

Si no me dices dónde estás atascado... Menos mal que en Nintendo Acción se está publicando un destripe sobre este genial cartucho.

Fernando Antúnez (Badajoz)

La mascota de Sega y sus trucos



Hola Yen, tengo una Mega Drive y unas preguntas que quiero hacerte:

1- Sé que en el «Sonic 2» hay un truco para convertir a Sonic en anillo, monitor y luego se pueden reproducir. ¿Me puedes decir cómo se hace?

En primer lugar tienes que acudir al menú de opciones y escuchar las melodías 19, 65, 09 y 17. Sonará un pitidito de confirmación. Pulsa Start y vé a la pantalla del título, mantén presionado A y luego Start, y aparecerá un menú para elegir fase. En ese menú tienes que escuchar las melodías 04, 01, 02, 06, 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02 y 04. Elige una fase y mantén pulsados A y Start hasta que Sonic haga su aparición. Entonces, pulsa B y te transformarás en anillo, monitor o lo que quieras.

Para más información, echa un vistazo al número 29 de Hobby Consolas.

2- ¿Saldrá un «Sonic» para Mega Drive 32X?

El mes que viene se pondrá a la venta «Chotix: Knuckles Ring Star», que no es más que otra entrega de las aventuras de nuestro puerco espín favorito.

3- ¿Va a salir algún juego deportivo o de plataformas para Mega Drive 32X?

De plataformas, el primero en salir será «Tempo». Y deportivo, «Golf Best 36 Holes» y «Super Motocross».

Francis Pedrol (Tarragona).



No confundir megabites con megabytes

Hola Yen, soy un incondicional de vuestra revista y os felicito por ella. Poseo una Mega Drive y me gustaría que me respondieses a estas preguntas:

1- Define Mega y bit.

Un bit es la unidad básica de información que toma un valor de 1 ó 0 (código binario). Aunque parezca mentira, todo lo que ocurre dentro de una consola, ordenador, emisora de radio o cualquier aparato electrónico trabaja en base a este código binario. Un megabit serían 1.024 bits. Un Byte son ocho bits, por tanto un Megabyte son ocho megabits. Los megas de juegos de consola son megabits, mientras que los de ordenador son megabytes.

2- ¿Qué significa la palabra arcade?

Los arcades son las máquinas de salón recreativo. Cuando un juego de consola se señala como arcade, significa que viene de una recreativa. En ocasiones, se utiliza la misma palabra para definir juegos que, sin venir de recreativa, siguen el desarrollo habitual de una recreativa. Es decir, de lucha, de matamarcianos, pinballs o plataformas básicas.

3- ¿Por qué el formato CD se está imponiendo sobre el cartucho?

Porque es mucho más barato que un cartucho, y además puede almacenar mucha más información.

4- ¿Tienen Sega o Nintendo algún canal de TV?

En Estados Unidos, Sega ha puesto en marcha un canal de televisión que utiliza la red de televisión por cable.

Borja Robredo (Sevilla).

Dos formatos de Neo Geo

Hola Yen, ¿cómo estás? Antes de hacerte mis preguntas, quiero felicitarte por la revista, aunque no así por su precio.

1- ¿Saldrá la recreativa de «Mortal Kombat 3»?

Hay un rumor con dos vertientes. Por un lado, se asegura que será sólo para Ultra 64, y por otro se afirma que será para Ultra 64 y Play Station. En ambos casos, primero en recreativa.

2- ¿En qué se diferencia la Neo Geo de la Neo Geo CD?

En que una va con cartuchos y otra con CD. Para los que todavía tenéis dudas, Neo Geo CD es una consola independiente. Además, los CD son bastante más baratos que los cartuchos, y por ahora están saliendo los mismos juegos.

3- ¿Merece la pena comprarse «NBA Jam» de Mega CD?

Depende si ya tienes el de Mega Drive, porque son exactamente iguales.

Sub Zero (Sevilla)

Mega Drive 32X en stereo

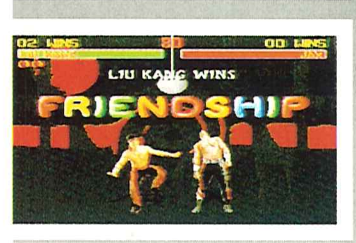
Buenas. Se me ocurrió escribirte para ver si me podías resolver un par de dudas sobre mi Mega Drive 32X.

1- ¿Cómo podría sacar el sonido stereo de mi 32X por una mini-cadena?

Con un cable de audio/video que iría conectado al mismo terminal donde colocas el cable de antena. Puedes conectar la terminal de video al TV (si la tiene) y los de audio (canal derecho e izquierdo) al amplificador de tu cadena de música.

Lo que no te puedo decir es dónde puedes comprar el cable.





2- ¿Para cuándo versiones de recreativa para 32X como «Mortal Kombat II», «S.S.F.II Turbo», alguna de SNK, etc...?

Por el momento, tendrás que conformarte con «Mortal Kombat II» y el arcade/simulador «Wing War» de Sega.

3- ¿En qué se diferencia «Virtua Formula» de «Virtua Racing»? A mí me parecen iguales.

En realidad son el mismo juego, sólo que «Virtua Formula» incluye más elementos añadidos, como vehículos a tamaño real que se mueven, un sonido mucho mejor, una pantalla gigante sobre la máquina que muestra las evoluciones del primer clasificado, y la voz de un locutor que narra las incidencias de la carrera.

4- ¿Va a salir algún juego de rol-aventura para Mega Drive 32X?

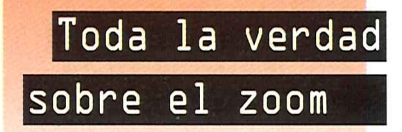
No, por el momento.

5- El «Yu-Yu Hakuso» de Mega Drive, ¿para cuándo?

Por ahora no tiene fecha de lanzamiento y es hasta posible que no salga nunca.

Dale un poco más de tiempo y ya veremos, pero no es ninguna maravilla.

Carlos A. Calvo (Palencia)



Toda la verdad sobre el zoom

Hola Yen, me llamo Sergio y tengo una Mega Drive y una Master System. Espero que me respondas estas dudas:

1- ¿Van a sacar versiones de SNK para 32X?

Por el momento no hay nada sobre ese tema, aunque no se puede descartar para un poco más adelante.

2- ¿Qué juegos de lucha saldrán para Mega Drive y Mega CD?



Para Mega CD lo más impactante es «Eternal Champions 2», que incluye unas animaciones increíbles creadas con los mismos sistemas que dieron vida a «D.K.C.» Seguimos con «Samurai Shodown» y «Fatal Fury Special». Mega Drive se conforma por el momento con «Samurai Shodown».

3- ¿Habrá versiones de «Virtua Fighter» y «Daytona» para 32X?

Parece que para septiembre va a salir una versión de «Virtua Fighter».

4- ¿Los juegos de Saturn son como los de la recreativa?

Muy, muy parecidos, aunque, por ejemplo, el «Virtua Fighter» de Saturn tiene algunos polígonos menos que el arcade.

5- ¿El zoom es una ilusión óptica o está hecho por la consola?

Es una función que está programada en el propio cartucho y que la consola se encarga de mostrar en pantalla. Hay máquinas como



Neo Geo que tienen en el propio hardware de la consola la capacidad de realizar zoom, y sólo necesitan la orden del cartucho sin que esté programado el zoom en el propio cartucho.

6- ¿Mega Drive+Mega CD+32X o Saturn?

Hombre, Saturn es mejor que esa interminable colección de máquinas. Claro que si ya tienes Mega Drive y Mega CD...

7- ¿Qué tal «Star Wars» y «Virtua Racing» de 32X?

Junto con el «Doom», son los mejores juegos para 32X. Tienen una gran calidad gráfica y son muy divertidos.

Egido (Madrid)

Clasicos para coleccionistas



Hola Yen, soy un sega-adicto profesional, pero con algunas dudas:

1- ¿Qué diferencias hay entre «Eternal Champions» y la versión que ha salido ahora para coleccionistas?

Salvo que son cajas distintas, no hay ninguna diferencia. Sega pretende, con esa edición llamada Sega Classics, reeditar algunos juegos antiguos o grandes clásicos, a un precio inferior y más asequible.

2- ¿Cuándo llegará a España el «Theme Park»? ¿Estará traducido al español?

Tranquilo, que «Theme Park» estará disponible en abril de la mano de Dro Soft. Y además, estará traducido al castellano.

3- ¿Qué sabes del «Eternal Champions Plus»?

Que podía haber sido una especie de "edición especial" que se quedó en nada dadas las pocas ventas que registró el cartucho. Ahora va a salir a la calle el «Eternal Champions CD», totalmente nuevo y con algunas animaciones de auténtica antología.

4- ¿Qué sabes de la versión reprogramada de «Power Rangers» para Mega Drive?

Que es bastante mejor a la que nosotros tuvimos ocasión de ver en su momento. Tampoco es que sea para dar saltos de alegría. Sigue siendo facilón, pero al menos se puede jugar con los «Power Rangers» y no sólo con el Megazord.

Sega-adicto (Zaragoza)

A luchar en Mega CD

Saludos cordiales, gran Yen. Tengo una Mega Drive y un Mega CD y unas cuantas dudas que me sacan de quicio.



1- ¿Para cuándo el «Fatal Fury Special» y «Samurai Shodown» de Mega CD?

Aproximadamente entre abril y mayo.

2- ¿Y otro juego de lucha que vaya a salir para Mega CD.

«Eternal Champions».

3- ¿Qué sabes del «Cadillacs and Dinosaurs» de Mega CD?

Que está a punto de salir a la calle, que es estilo "dibujo animado" y que sus gráficos son muy espectaculares.

Raúl el enganchado (Castellón).

Dos consolas, mejor que una

Me llamo Enrique y tengo varias preguntas acerca de mi Mega Drive.

1- ¿Qué sabes del juego «Time Cop» para esta consola?

Que se está haciendo y tiene bastante buena pinta.

2- Teniendo la Mega Drive, ¿te comprarías la Super?

¿Por qué no? Si hay varios juegos de Super Nintendo que te gustan y no existen para Mega Drive...

3- ¿«FIFA Soccer 95» o «Kick Off 3»?

«FIFA Soccer 95». «Kick Off 3» no es ninguna maravilla.

4- Dime un juego de kárate que se salga de los habitual.

Si no te sirve «Samurai Shodown», prueba quizá con títulos como «Dragon» o «Clayfighter».

Enrique Meliá (Valencia)

Versiones con sabor manga

Hola Yen, tengo una Super Nintendo, una Mega Drive y una Game Boy.

1- ¿Qué sabes del juego «Story of Thor» para MD?

Que está a punto de salir en nuestro país y, lo que es más importante, en español.

2- ¿Tienes alguna noticia de una segunda parte del «Zelda» en Super Nintendo?

Por desgracia no, pero en mayo va a estar en la calle «Illusion of Gaia», también de Nintendo, que además de ser preciso de gráficos estará traducido.

3- Cuéntame algo del «Ranma 1/2 Hard Battle». ¿Hay alguna posibilidad de que salga en nuestro país?

Es un juego de lucha similar a las entregas anteriores, donde la mayoría de los luchadores son féminas. Se mantiene el tipo de gráficos y el sentido del humor de los anteriores. Si a estas alturas no ha salido ya en nuestro país, es difícil que lo haga ahora.

4- ¿Y más juegos de manga?

Ya está comentado en estas páginas el «Dragon Ball Z 3» de Super Nintendo. Y acaba de salir en Japón «Sailor Moon S», que cubre la tercera parte de esta famosa serie.

Eliseo (Vigo)

A la caza de nuevos formatos

Hola Yen, me llamo Daniel y tengo unas preguntas para ti.

1- Tengo una Mega Drive y he pensado vender los 10 juegos que tengo y junto a unos ahorrillos más comprame una Neptuno y un par de juegos. ¿Crees que hago bien?

Bueno, esa compra significa desaprovechar tu Mega Drive. Su precio será superior a 32X, con lo que perderías esa diferencia. Es más cómodo, porque te ahorras un lío de cables y una fuente de alimentación.

2- ¿Al venderse Neptuno bajará el precio de MD 32X?

Es posible, pero no te lo puedo asegurar. También es posible que en lugar de bajar el precio de 32X suba el precio de Neptuno. No lo sé.

3- ¿Supera en algo a MD 32X? ¿Tiene salida de cascos?

Es igual en todo, salvo en la comodidad. Que yo sepa, no va a llevar salida de cascos.

4- ¿Merecen la pena los meses de sufrimiento que voy a pasar o me defraudará pronto?

Teniendo la Mega Drive y deseando tener la Mega Drive 32X, me parece un sufrimiento tonto que esperes. Puede que te sientas defraudado si comparas Mega Drive 32X con Saturn, pero eso ya son palabras mayores.

Sergio (Valencia).



La portatil de Sega sigue en forma

¿Qué hay Yen? Espero que estés bien para contestarme a unas dudillas que tengo.

1- ¿Seguirán saliendo buenos juegos para Game Gear? Nómbrame algunos.

Por supuesto que seguirán saliendo buenos juegos. Como muestra, pueden valerte «Fatal Fury Special», «Batman & Robin», «Los Pitufos», «Ristar» o «Sonic Drift».

2- ¿Me podrías poner diez juegos para Super Nintendo que tú creas que sean buenos?





«Donkey Kong Country», «Earth Worm Jim», «Fatal Fury Special», «Mortal Kombat II», «Super Metroid», «Illusion of Gaia», «Unirrally», «International Superstar Soccer», «NBA Jam Tournament Edition», «Zelda»... He mezclado un poco de cada género, pero aún me quedan muchos en el tintero tan buenos como ésos.

3- ¿Seguirán saliendo al mercado juegos de 8, 12, ó 16 megas, o llegará un momento en que todos serán de 24 y con chips especiales?

Llegará un momento en que la mayoría de los juegos tengan más de 16 megas, pero eso no quita para que sigan saliendo de menos. Piensa que un juego deportivo o un puzzle no necesitan muchos megas por la escasez de escenarios y las pocas complicaciones a la hora de acumular cientos de personajes distintos.

Jesús Maestro (Madrid)

Futbol y baloncesto en Game Gear

Hola Yen, soy un usuario de Game Gear al que le gustaría que le respondieses a estas preguntas:

1- ¿Teniendo el «World Cup USA 94» merece la pena comprarse el «FIFA Soccer 95»?

Teniendo en cuenta que son dos estilos de fútbol distintos y que el «FIFA» te permite más ligas aparte del mundial, creo que sería una buena compra.

2- ¿Existe el «NBA 95» para Game Gear?

No, lo siento. Pero tienes el «NBA Jam», que es muy divertido.



3- ¿Qué juego es mejor, «Pete Sampras Tennis» o «Dynamite Headdy»?

Es bastante complicado elegir entre un juego deportivo y uno de plataformas. Los dos son muy buenos, pero depende de lo que a ti te guste más.

4- ¿Cuándo saldrá el lector de CD portátil para la Game Gear?

Me parece que eso no fue más que una gamberrada de mis compañeros, ya que la fecha de salida de la revista a la calle estaba muy cercana al día de los Inocentes.

Un "inocente" de Valladolid.

Mega Drive, segunda parte

Hola Yen, ¿cómo estás? Verás, mi cuñado acaba de comprarse la Mega Drive II y tenemos algunas dudas:

1- ¿Porqué no habéis hablado nunca de la Mega Drive II?

Hemos hablado en alguna ocasión, lo que pasa que es una consola que, hasta ahora, no se había comercializado en España. En realidad, es la misma Mega Drive a la que se le ha reducido el tamaño y se le ha quitado la entrada de cascos.



2- Viendo su estructura, ¿es posible conectarla al Mega CD?

Por supuesto, de hecho el Mega CD II (que es el que se vende aquí) está preparado para Mega Drive II. ¿No te has fijado que tiene una pieza de plástico en su base que se puede desmontar? Ese añadido de plástico se le puso al Mega CD II para que pudiera abarcar a la Mega Drive tradicional, más larga que la MD II.

3- ¿Y el Mega Drive 32X?

También, y ocurre lo mismo. Este potenciador estaba pensado para la Mega Drive II, aunque, ya te digo, técnicamente se trata de la misma consola.

4- ¿Habrá más entregas de «Virtua Racing» para Mega Drive?

No parece probable.

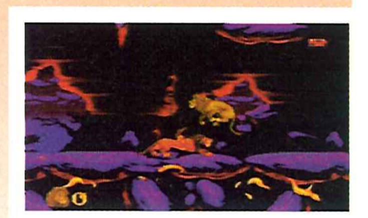
Juan R. Pérez (Barcelona).

El rey de la Super selva

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y me gustaría que me respondieses a estas preguntas:

1- ¿Sabes algún truco de «El Rey León»? Si puede ser de elegir fase, mejor.

En la pantalla de opciones, tienes que pulsar las teclas B, A, R, R, Y y Start.



2- ¿Cuál escogerías tú, «La Bella y la Bestia» o «Earth Worm Jim»?

Sin duda alguna, «Earth Worm Jim». Digamos que «La Bella y la Bestia» es bastante mediocre.

Gonzalo Fernández (Madrid).

Juegos de rol a corto plazo

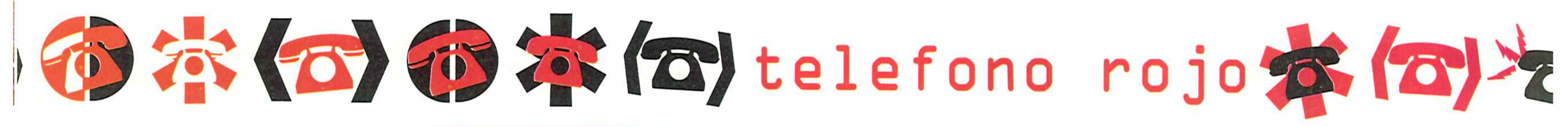
Hola Yen, me gustan mucho los juegos de rol y de lucha. Tengo el «Soleil» y unas dudas que espero me contestes:

1- Estoy atascado en el quinto piso de la Torre de Babel, una que tiene en el suelo cuadros naranjas y grises. ¿Cuándo puedo salir de aquí?

Es sencillo: si te fijas, te darás cuenta de que el suelo es simétrico, pero en el lado derecho, abajo, falta una baldosa amarilla que sí está en el lado izquierdo. Tienes que saltar sobre la baldosa que falta e inmediatamente se te abrirá una puerta.

2- ¿Qué juegos de rol me esperan de aquí al verano?

Para que no se nos acumulen las informaciones, quédate con «Story of Thor» pa-



ra el mes que viene. Un juego precioso que, además, estará traducido al español.



3- ¿Qué tal el «Sparkster» de Mega Drive?

Bastante regular. Es muy divertido y tiene muchas cositas, pero gráficamente resulta mediocre.

Un consolero guipuzcoano.

Dandole vueltas a la cabeza

Qué pasa Yen, ¿cómo estás? Tengo unas preguntas que hacerte y espero que puedas responderlas.

1- Si a los juegos de MD 32X se les incluyera el Chip SVP, ¿aumentaría el número de polígonos que puede manejar MD 32X?

Si tuviéramos un nuevo SVP diseñado para 32X, tendría cierta lógica lo que me dices. La cuestión es que el SVP está diseñado para Mega Drive y mueve bastantes menos polígonos que 32X por sí misma. Ten en cuenta que siendo cosas distintas no se pueden "sumar" sus capacidades de manejo de polígonos.

2- Si el Mega CD maneja polígonos y Mega Drive 32X también, entonces ¿los juegos de 32X-CD podrán manejar más polígonos? ¿Saldría «Virtua Fighter» para 32X-CD?

Parece que Sega va a sacar «Virtua Fighter» para 32X a secas. Lo que planteas tiene cierta lógica, y es cierto, pero la velocidad de lectura del CD no es mucha y lo que ganas por un lado lo perderías por otro. Te quiero decir con esto que el sistema 32X-CD es ideal para juegos que ocupen mucha memoria, como por ejemplo los de estilo cinematográfico con imagen de video.

3- ¿El «Eternal Champions» de Mega CD será tan cutre como el de Mega Drive o será mejor?

Parece que va a ser bastante mejor que el de Mega Drive, pero no estoy de acuerdo contigo en que el de Mega Drive fuera cutre.

4- ¿MD+Mega CD+MD 32X = Saturn a nivel de juegos?

No, Saturn es más potente que esa combinación.



5- «After Burner» y «Space Harrier» no son una maravilla. ¿Son todos así o se trata sólo de un altibajo?

Los tres primeros cartuchos demostraron que Mega Drive 32X es una máquina potente. Lo de «Space Harrier» y «After Burner» no ha sido más que una concesión a los nostálgicos, que no creo que vuelva a repetirse. Los juegos siguientes han sido mucho mejores.

Juan Antonio Ramos (Gerona).

La unidad de medida MPS

Hola Yen, soy Kaioh Shin y te escribo porque tengo una Super Nintendo y unas cuantas dudas:

1- ¿Cuándo podremos disfrutar del magnífico juego de rol «Illusion of Gaia»? ¿Cuántos megas tendrá? ¿Podrá jugar más de una persona simultáneamente?

Se llamará «Illusion of Time», estará a la venta en mayo, contará con 16 megas y no podrá jugar más de una persona.

2- ¿Qué tal está «Earth Bound»? ¿Para cuándo estará listo?

Es una especie de aventura gráfica de la que todavía no sé nada y a la que no he podido jugar aún.



3- ¿Qué tal el juego de Konami «International Superstar Soccer»?

Realmente bueno. Los jugadores y las situaciones de juego parecen reales. Es bastante parecido a «FIFA Soccer», aunque le supera en algunos aspectos.

4- ¿Qué es un MIPS? (salía en la ficha técnica de Play Station).

Son las siglas de Millones de Instrucciones Por Segundo. Es una medida de la velocidad de un procesador.

Kaioh Shin (Murcia).

Acusaciones sin fundamento

Hola Yen, me llamo David y soy poseedor de una Super Nintendo, una Mega Drive y un Mega CD. Siempre había pensado comprarme una Saturn, pero últimamente me surgen muchas dudas, sobre todo respecto a Play Station.

1- Con respecto a ciertas críticas a «Virtua Fighters», ¿por qué no se dice lo mismo de ««Ridge Racer»? Si Play Station puede mover tantos polígonos, que lo demuestre, porque «Ridge Racer» mueve 180.000 y con unas texturas peores que las de 3DO.

Para empezar, «Virtua Fighter» "sólo" mueve 90.000 polígonos, es decir, la mitad que «Ridge Racer». Además, «V.F.» no tiene texturas, por muy malas que te puedan parecer las de «Ridge Racer» (que no lo son). Por último, decir peyorativamente que las texturas son peores que las de 3DO es un error lamentable, sobre todo viendo texturas, detalles y gráficos en general como los de «Need for Speed» de la, para ti, lamentable 3DO. Si te gusta Saturn, me parece estupendo, lo que no me parece bien es que para justificar tu elección quieras "machacar" otras máquinas.

2-Si Takara va a desarrollar juegos para Saturn, ¿quiere esto decir que podremos ver «Tohshinden» en esta consola? ¿Veremos los éxitos de SNK convertidos a Saturn?

Takara no tiene intención de sacar «Toshinden», alegando que ya existe un «Virtua Fighter». Sin embargo, sí va a preparar juegos específicos para la consola de Sega, como por ejemplo S«teamgear Mash». Lo mismo se puede aplicar, por el momento, a las conversiones de Neo Geo.

3- ¿Tiene Sega licencia de Namco para desarrollar sus juegos? Vaya palo para Sony.

Namco tiene un contrato con Sega para diseñar software para Saturn, aunque no hay nada sobre una versión de «Ridge Racer» para cualquier formato que no sea Play Station.

4- ¿Qué se especula de Saturn y la tecnología Titan sobre la entrada de cartuchos?

La placa de Saturn es la misma de las recreativas. Para cambiar un juego Titan en recreativas, se sustituye el cartucho. La especulación viene cuando se dice que es posible que esos cartuchos de recreativa pueden insertarse en la ranura de cartuchos de Saturn.

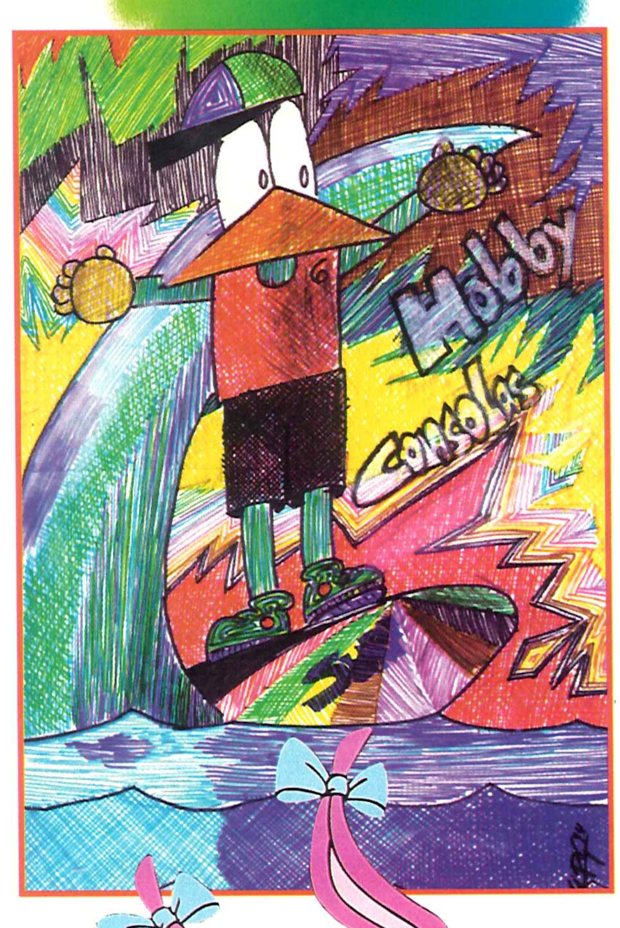
David Merlo (Granada).



EL DIBUJO DEL MES

La mascota del mes

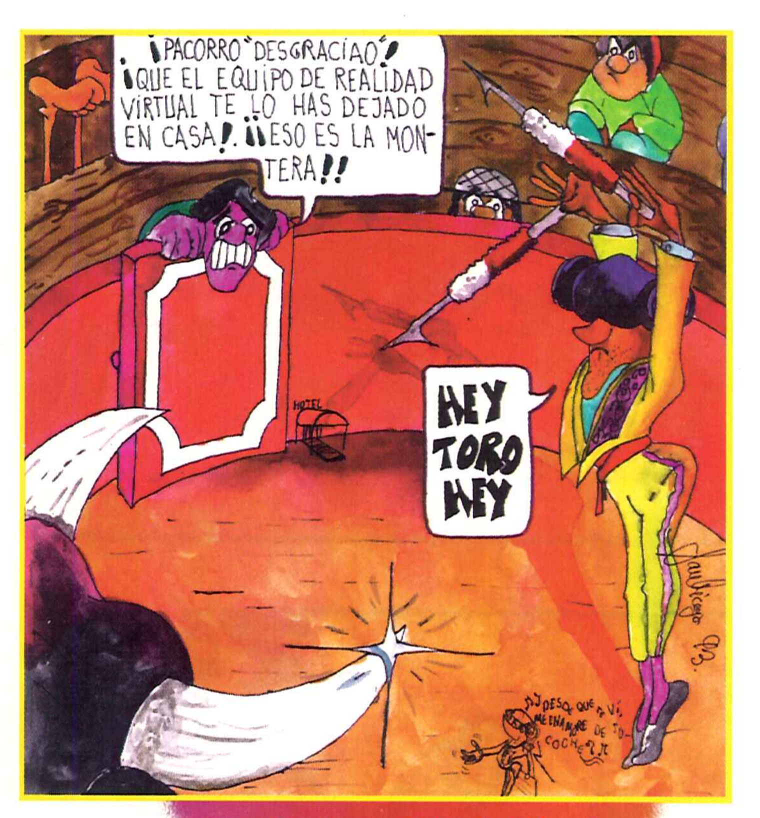
Nos mandáis muchos dibujos que se merecen figurar aquí. Pero, por desgracia, sólo podemos elegir una mascota al mes. Ésta es de Mónica Palencia, de La Roda.



Eduardo Pañeda Murillas, residente en Bilbao, nos envía este simpático dibujo que muestra la desesperación del maestro de Ryu antes de que éste se convirtiera en el rey de S.F. Y por lo visto en el dibujo, el conocido luchador no es un alumno aventajado, más bien parece un poco torpe.



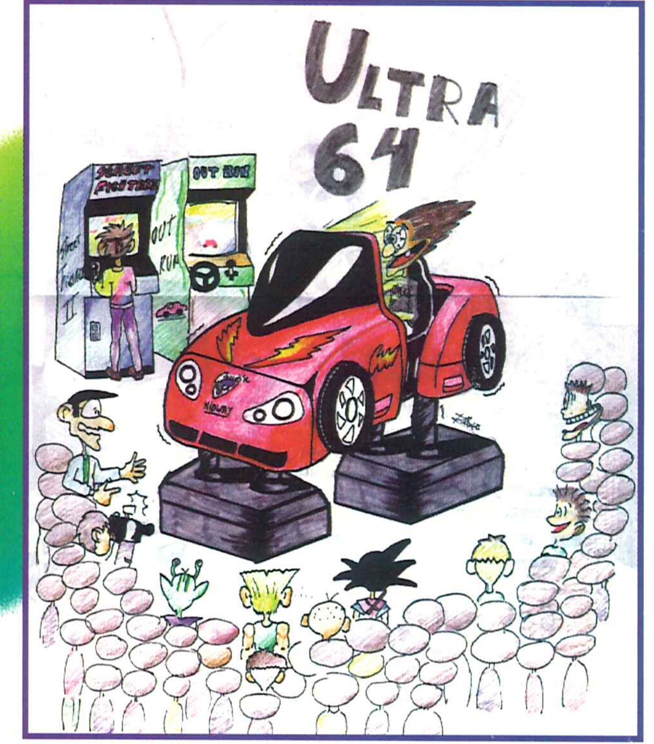
Víctor Miguel Suárez, de Barcelona, nos envió una foto en plan deportivo, así que nos hemos decantado por introducirle en las Olimpíadas más locas. Las de los Tiny Toons.



Santiago Cobo Roldán, de Reinosa, continúa con su sentido del humor que tanto nos gusta.

David Rivas Ruiz, de Valencia, nos envía a un luchador muy poligonal recién salido de Virtua Fighter.





Ricardo Polo López es de Madrid y, además de confesar 15 años, nos envía este dibujo tan divertido como bien hecho.

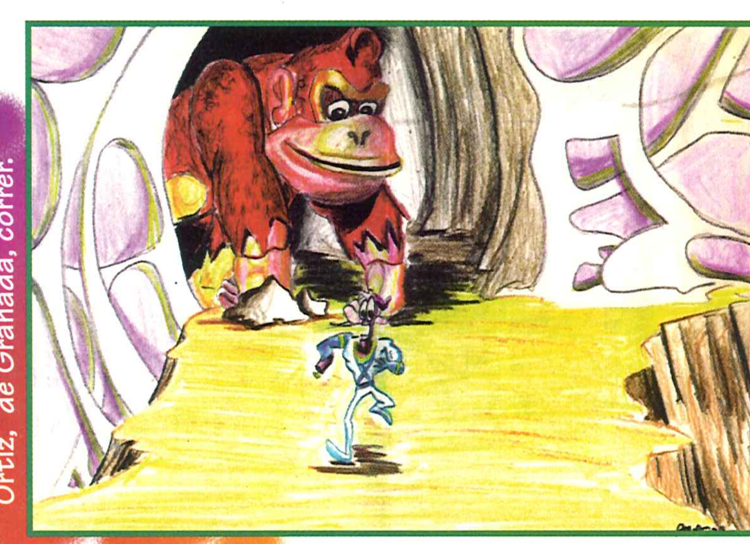


Roberto Gallardo Jiménez, de Granada, pone el toque Dragon Ball que no falta ni un solo mes.

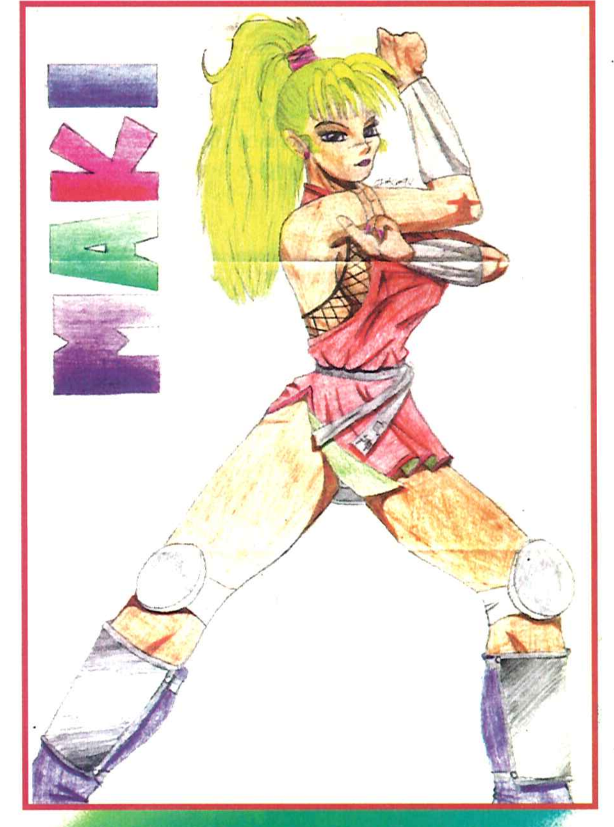


Francisco Javier Gallardo, de Chiclana (Cádiz), nos ha mandado a un Coyote que no escarmienta.

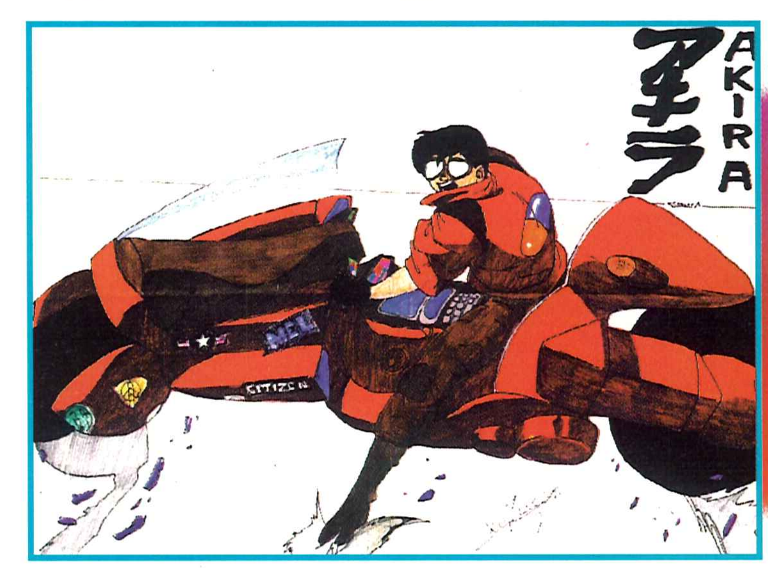




¿Qué hace una lombriz frente a un gorila? Según Santiago Ortiz, de Granada, correr.

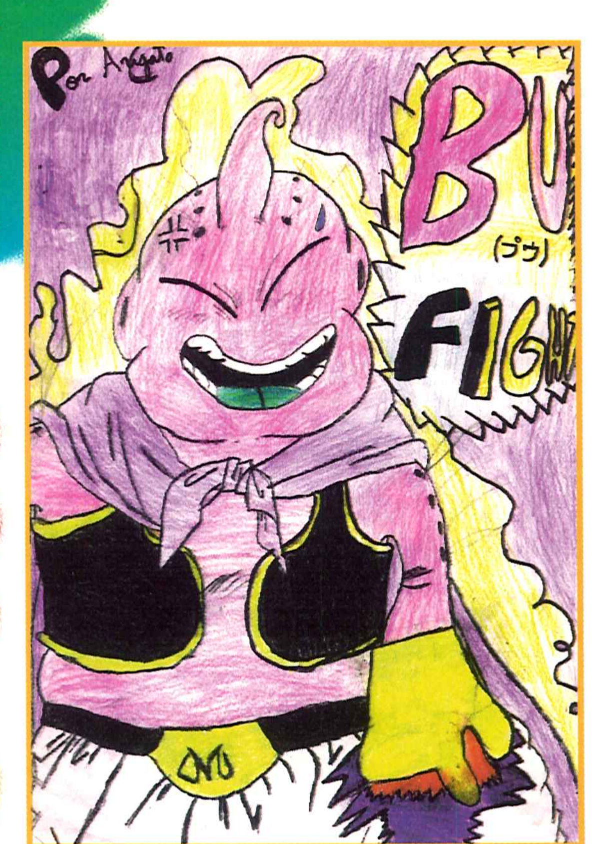


Francisco Criado Toledo, de Gerona, ha captado a Maki poco antes de entrar en combate.



Carlos A. Calvo, de Venta de Baños (Palencia), nos ha mandado a Akira a lomos de su moto.

Alberto Arigato Navarro, de Murcia, se ha decantado por el olvidado Bu a la hora de plasmar Dragon Ball .



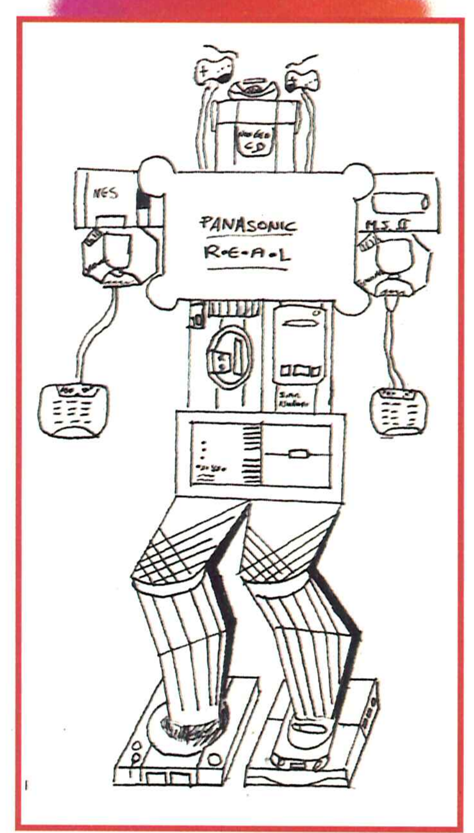


Sergio Talavera Delgado, de Prat de Llobregat, ha pillado a Sonic jugando con su Super Nintendo.



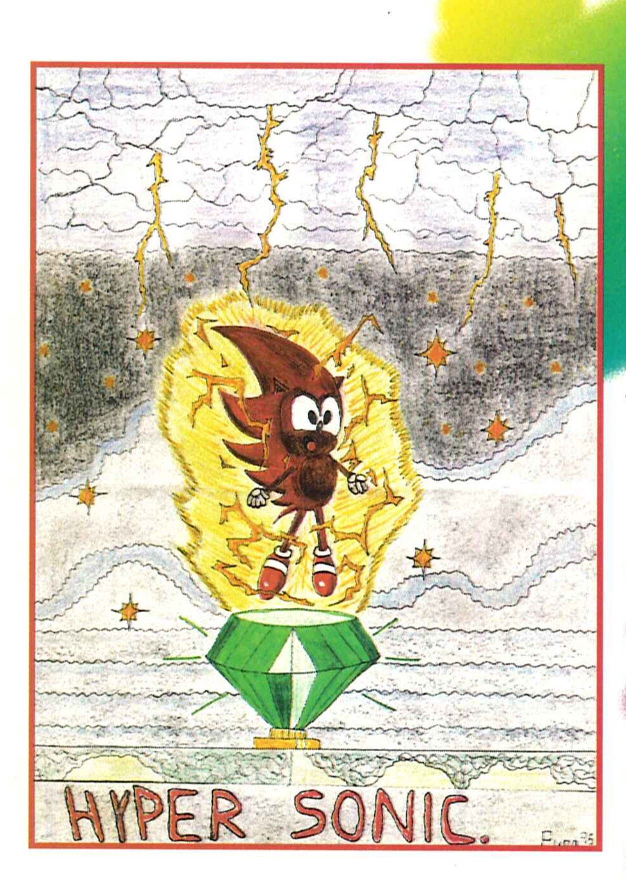
Ramiro López Dau, desde Madrid, nos ha mandado a un Tails vestido de capa y espada.

Víctor Castilla Bonafonte , de Alcorcón, ha reunido todos los soportes en un robot.

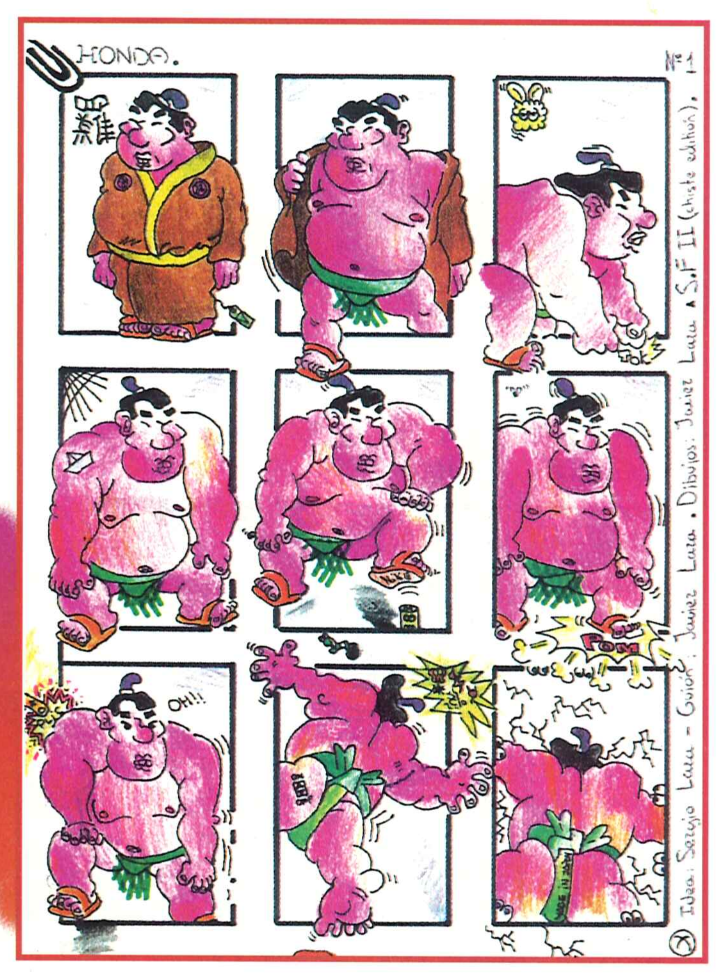


Una de dragones y mazmorras de la mano de Eduardo Vasco Panadero, de Palma de Mallorca.





Jorge Perga Rodríguez, de Granada, ha convertido a Sonic en un hyper-erizo.

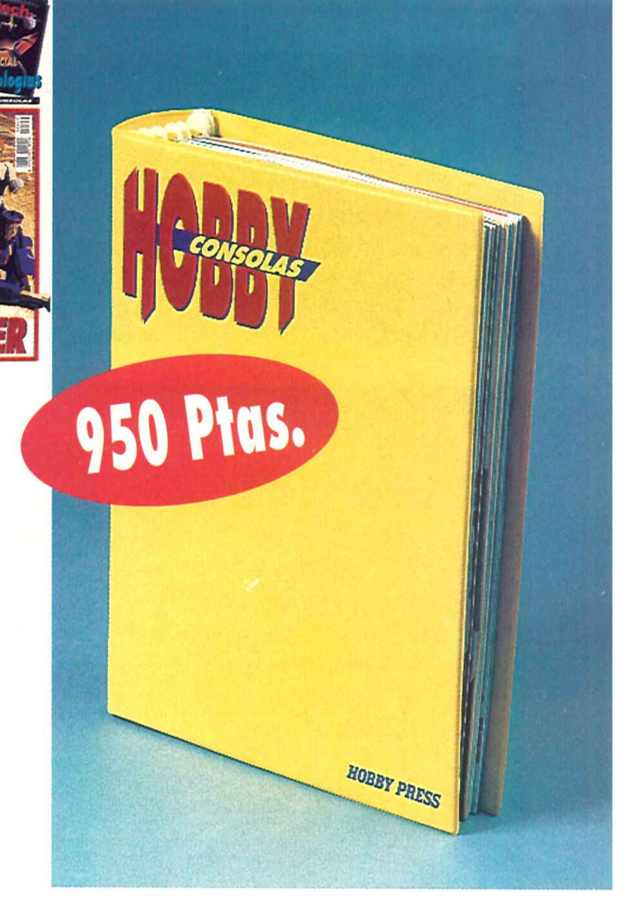


Aquí tenemos a Honda en plena acción, según la idea de Sergio Lara y el guión de su hermano Javier. Son de Jerez de la Frontera.



Porque si te falta algún número... vas a echarlo de menos





¡Pide ahora tus tapas para tener toda tu colección controlada!

Para conseguir los números que te faltan o las tapas, llama a los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 Hrs.

LASERS

BUBSY 2

PRESIONA CORRECTAMENTE LAS SIGUIENTES COMBINACIONES EN LA PANTALLA DEL TÍTULO PARA OBTENER:

SEGA MEGA DRIVE

50 Vidas: B, ARRIBA, B, B, A.
99 Diving Suits: B, IZQ., ARRIBA, B.
99 Agujeros: DRCH., ARRIBA, B, B.
99 Bombas: C, C, C, ARRIBA, ABAJO, C.
Ser invencible: C, A, B, C, ARRIBA, ABAJO.
La mitad de gravedad: ARRIBA, C, C, C, ABAJO.
Todos los niveles completos: ARRRIBA, A, A, A, ABAJO.
Pared de goma: B, A, B, C.





EARTH WORM JIM

NINTENDO SUPER NINTENDO

ACCESO A LA PANTALLA SECRETA DE ELECCIÓN DE NIVEL:
Con el juego pausado, pulsa A, B, X, A, A+X, B+X, B+X, A+X. Sencillo y muy socorrido.



DINAMITE HEADDY





NUEVA PANTALLA:
Cuando aparezca el título, presiona START y mueve el cursor hacia "Start Game". Ahora, pulsa C, A, IZQ., DRCH., B.



RAINBOW ISLANDS

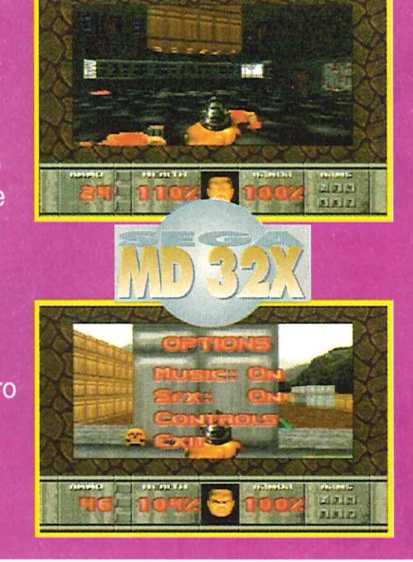
NINTENDO N.E.S

SELECCIONA TU NIVEL:
En la pantalla del título, mientras las palabras "Press Start" parpadean pulsa IZQ., B, DRCH., ARIBA, ABAJO, IZQ., DRCH. y B. Poco trabajo para tan increíble truco.

DOOM

PARA SER INVENCIBLE.
Es necesario tener un pad de 6 botones. Comienza a jugar y con el juego pausado pulsa los botones X, Z, Mode y arriba simultáneamente. Si lo introduces correctamente, serás invencible.

ARMAS
El sistema es el mismo, pero presionando con el juego pausado A, C, botón Mode y arriba simultáneamente.

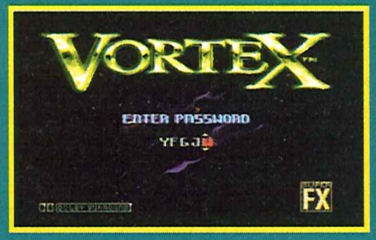


VORTEX

PASSWORDS:
Cryston YFGJW
Thermis DHLNC
Vortex II JNBBTK
Voltaire RWXVP
Magmeno BGVRG
Trantora XLQMB







& PHASERS

PSYCHO PINBALL

CONSIGUE UN PSYCHO STRAIGHT EN SUB-GAME:
En cualquier parte del juego, pausa y pulsa B, A, B, B, A, C, A, C.



HASTA CINCO BOLAS EXTRA:
Pausa como antes y presiona ABAJO, B, C, B, DRCH., DRCH.

Puedes utilizar estos códigos siempre que quieras y de manera conjunta.



INDIANA JONES: THE GREAT ADVENTURES



PASSWORDS:

RAIDERS OF THE LOST ARK:

Level 3:
Fácil: FSYW
Normal: DYDS
Hard: FWWS

Level 5:
Fácil: WDSF
Normal: SDSY
Hard: FFWY

Level 11:
Fácil: YSSF
Normal: SWYY
Hard: WDWY

INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM.

Level 13:
Fácil: DFDW
Normal: SYYF
Hard: WDFY

Level 15:
Fácil: DFWS
Normal: SFDW
Hard: SFWS

Level 17
Fácil: FDFY
Normal: SYWF
Hard: WYYW

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE.

Level 21:
Fácil: FWYW
Normal: FDYS
Hard: WWDF

Level 22
Fácil: DYFW
Normal: FYDW
Hard: YDSS

Level 24:
Fácil: SWDS
Normal: FDDS
Hard: YWDS

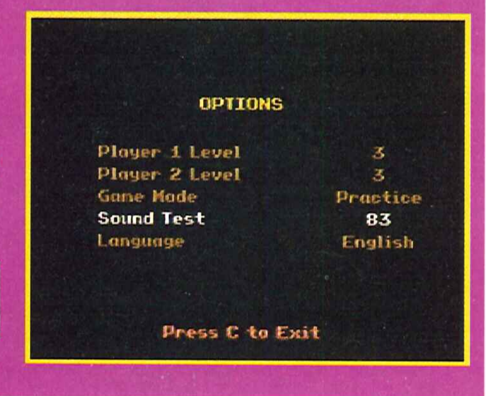
Level 26:
Fácil: FYDF
Normal: FYFS
Hard: YYFW



PIT-FIGHTER

NIVEL DE DIFICULTAD :
Cuando aparezca la pantalla de títulos, presiona simultáneamente A, B y C. Usa la pantalla de opciones que aparecerá para acceder al modo de práctica, ajustar el nivel de dificultad o escuchar un test de sonido.





COSMIC SPACEHEAD

SEGA MASTER SYSTEM

PASSWORDS:

Cape Carnival.
BKPETEREEWILLIAMS9X
Passpot Control.
C3ZETERADEWILLIAMS6X
Dodgey City.
CVC3TEEALDWILOIYMST4
Caves.
SSCLJEE6WWWILS8VM76Q
No Man's Causeway.
SSHF4EE6WW8ILSW8M7TW
Staff Room.
DGHF4FE6WWLILRW8MM19
Kitchen.
DGHFCFEWWWLWLRW8IM6H
Space Station.
DGHFFFE6WWLJLLWFIDOL1

LASERS

CÓDIGOS ACTION REPLAY

DONKEY KONG COUNTRY (ACTION REPLAY II)

80E9BC60	Permite usar el Action Replay.
7E057706	Vidas ilimitadas.
7E057B63	Cada plátano recogido añade una vida.
7E057F01	Siempre tienes la 'G'.
7E057F02	Siempre tienes la 'N'.
7E057F04	Siempre tienes la 'O'.
7E057F08	Siempre tienes la 'K'.
7E05810X	Selección de fase (sustituir X por el número).
7E057901	Monos ilimitados.
7E057202	Con icono de Expresso, accedes a la pantalla de bonus.
7E057402	Con un icono de Enguarde se accede a la pantalla de bonus.
7E057102	Con un icono de Winky se accede a la pantalla de bonus.
7E057302	Con un icono de Rambi se accede a la pantalla de bonus.
7E137F62	Infinito tiempo en las pantallas de bonus.
7E13F399	Infinito tiempo en los niveles de bonus.
7E057B99	Siempre tienes 99 plátanos.
7E056F02	Siempre comienzas a jugar con Diddy Kong.
7E12A9FF	Diddy flota en el aire.
7E1B2201	Coger los items que hay bajo el suelo con un pequeño saltito.
7E052F09	Siempre cambia el número de bananas.
7E0D7909	Cambia el color de las bananas por el mismo en donde esté.
79088802	Muy difícil.
7E12A7FF	Donkey flota en el aire.
7E003203	Donkey nada en todos los niveles.
7E1E215A	Mantiene la luz quieta.
7E003EXX	Selección de nivel (reemplaza las X por:)

STUNT RACE FX

07DDD7B9	Llegar siempre el primero.
07EE33AD	Intentos ilimitados.
028DB7AD	Cada vuelta, en cero segundos.

LION KING

7E200404	Energía infinita.
7E200210	Rugido ilimitado.
7FFF9E0X	Selección de nivel.
7E200001	Siempre irás con el viejo Simba.
7FFF9C02	Vidas infinitas.

MAXIMUN CARNAGE

7E0B7A30	Energía infinita.
7E098E03	Vidas infinitas.

NINTENDO SUPER NINTENDO

MICKEY MANIA

7E060E03	Vidas infinitas.
7E060804	Energía infinita.
7E013738	Invencible.
7E060E05	Vidas ilimitadas.
7E060C63	Bolas infinitas.
7E061080	Activa la pantalla de selección de nivel.



MORTAL KOMBAT II

CÓDIGOS DE MODO TEST:

Desde la pantalla de títulos, vete a la pantalla de opciones y más concretamente a la palabra "Done!" Toma el pad y teclea (bueno, golpea) izquierda, abajo, izquierda, derecha, abajo, derecha, izquierda, izquierda, derecha, derecha. Esto te dará acceso a nuevas opciones llamadas "Modo de test".

El Mode Test 1 tiene invulnerabilidad y un golpe asesino para cada jugador.

El Modo Test 2 tiene una selección de background, posición del plano de batalla y juego libre.

El Modo Test 3 tiene Fatalidades de la CPU y amistades (babalities y Oooh, Nasty!)

SEGA MEGA DRIVE



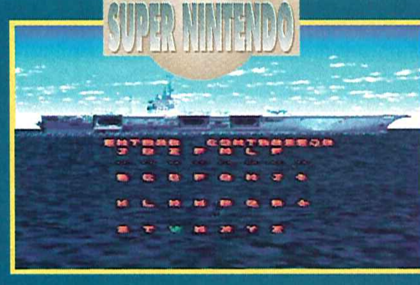
TURN & BURN



PASSWORDS:

Nivel 02	NQBJKLFF
Nivel 03	GSZWBFPT
Nivel 04	RRHCZJVM
Nivel 05	BPYXDLNF
Nivel 06	LFMGWTKQ
Nivel 07	PQTBCZNJ
Nivel 08	DKUWGSQK
Nivel 09	GKQZBLCT
Nivel 10	DCMHRPFJ
Nivel 11	WZGNJYZX
Nivel 12	JDZFMLFV

NINTENDO SUPER NINTENDO



REN & STIMPY



PASSWORDS:

Stinking dry desert	AURGHH
Stinking wet bayou	ZONNNK
The perilous mount hoek	YYYOWW
The greatfrozen north	ZOWCHH

& PHASERS

EARTH WORM JIM

SUPER NINTENDO

Una tanda de trucos no vienen mal a nadie, así que no pierdas comba y apunta: siempre que te apetezca, pausa el juego y...



LOS PROGRAMADORES:
Pulsa Y, A, B, B, A, Y, A, B.

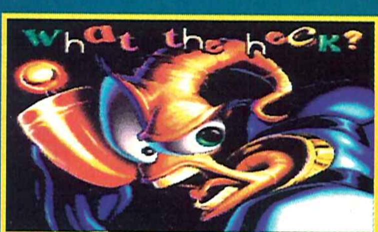


VIDA EXTRA:
Pausa y pulsa B, B, A, X+Y, A, A, A, A.

A TOPE DE ENERGÍA:
El código es A, B, X, Y, ,Y X, B, A.



9 DISPAROS ESPECIALES:
Esta vez presiona A, A, B+L, A, A, X, B+L, X.



PASAR DIRECTAMENTE AL NIVEL DOS:
Pulsa Y, X, Y, X, A, B, A, X.

VIRTUA RACING DE LUXE



PARA JUGAR CON LOS CIRCUITOS AL REVÉS.
Es necesario acabar el primero en los cinco circuitos del nivel de dificultad normal. Despues, hay que volver al primer menú y presionar Izquierda en el control pad mientras estamos en la caja de Virtua Racing.





UN ÁREA SECRETA.
Durante el final del circuito Bay Bridge, hay una zona con un muro en el medio de la carretera. Continuando hacia el lugar que señala la flecha a la izquierda, atravesaréis el muro.



CÓDIGOS DE ACTION REPLAY

MEGA DRIVE

BUBSY II

FF04010009	Vidas infinitas

CHAOS ENGINE

FF41140006	Armas especiales infinitas para el primer jugador.
FF418A0006	Armas especiales infinitas para el segundo jugador.
FF410F0010	Comenzar con el máximo de "firepower" para el primer jugador.
FF41850010	Comenzar con el máximo de "firepower" en el segundo jugador.
FF094500FF	Dinero infinito para ambos jugadores.
FF096300XX	Reemplaza XX por el nivel que prefieras.

DINAMITE HEADDY

FFE8ED0003	Vidas infinitas.
FFEE0B00E0	Invisibles "Headdy's" infinitos.

JUNGLE BOOK

FFFAD40033	Vidas infinitas.
FFF9BE0035	Tiempo infinito.

LION KING

FFCCEF0003	Vidas infinitas.
FFCCF70004	Energía infinita.

MICKEY MANIA

FF04670004	Vidas infinitas.
FF046F0004	Invencibilidad.

PROBOTECTOR

FFFA0C0003	Vidas infinitas.

SONIC & KNUCKLES

FFFE120009	Infinitas vidas.
FFFE180099	Infinitas continuaciones.
FFFE210063	Anillos infinitos.
FFFFE00001	Selección de nivel (presionar A y START simultáneamente).
FFFE240005	Tiempo ilimitado.

SUBTERRANIA

FF0123000A	Misiles infinitos.
FF03B000XX	Reemplaza XX por un nivel.

SYLVESTER & TWEETY

FF95640000	Energía infinita.

URBAN STRIKE

FF10D70064	Combustible ilimitado.

La pregunta de este mes era clara y consisa: ¿Qué opináis del futuro de las consolas? Y claras y concisas han sido vuestras respuestas. De ellas se deduce un generalizado "temor" por lo que pueda pasar con las 16 bits y un auténtico "pánico" por el precio que puedan tener las consolas de la nueva generación. En cualquier caso, parece que vuestras predicciones más pesimistas, si nadie lo remedia a tiempo , pueden llegar a convertirse en realidad...

Jim Kang. (Outworld)

"...Sega y Nintendo van a acaparar próximamente el mercado de los videojuegos. Sobre todo Nintendo (si en verdad cumple todas las promesas sobre Ultra 64) que además de las impresionantes cualidades técnicas del aparatejo, tiene una amplia experiencia que supera claramente a la de Sony.

Mi otra opinión es que Sega se va a quedar descolgada. Yo desde siempre he estado con Sega, pero en vista que el Meda CD y el Mega 32X sólo sirven para mejorar levemente a la Mega Drive, dudo mucho que pueda sacarle el máximo partido a su máquina..."

XXXXXXXXXXXXX. (XXXXXXXXX City)

"En fin, que por muchos bits, por mucho CD y otras muchas historias que haya en las nuevas consolas, al final lo que manda es el bolsillo del consumidor, y a ese precio creo que nunca superarán las cifras de ventas de las consolas de 16 bits".

Particularmente yo creo que todo esto es simplemente un rollo. Creo que las mejores consolas que existen son la Mega Drive y la Super Nintendo, que han llegado a unas cifras de ventas increíbles. Por ejemplo Mega Drive contaba en sus inicios con muchos juegos en los cuales a pesar de que sus graficos y memoria no eran buenos la gente se enganchaba y no paraba de jugar hasta acabar con el juego. Ahora pagas 12000 pesetas por un juego que dicen que tiene unos graficos geniales y a la segunda partida ya te aburres o te lo pasas. Para que queremos tanta mierda de graficos y memoria si luega resulta que es un robo, si, no exagero, un robo. Para mi las nuevas consolas tendrian que ser todas un fracaso y podriamos empezar por la 32X ¿Merece la pena pagar 40000 pesetas para jugar a Space Harrier o After Burner? venga hombre, a Quién quiere engañar SEGA con esos juegos. Lo unico bueno que he visto bueno para 32X es Virtua Racing de Luxe y Doom.

Pronto llegaran a España consolas como 3DO o SEGA SATURN, consolas que valen un ojo de la cara, para eso me compro un buen ordenador donde los juegos me salen más baratos. Mucha gente no podra paçar consolas a ese elevadísimo precio y yo personalmente tampoco me gastare ese dinero en algo que al fin y al cabo solo sirve para distraerse un rato cada semana. Una cifra que dice mucho en contra de los nuevos precios es la disminución de ventas de consolas en un 30% durante 1994, y es que si pensamos un poco también habría que decir que ultimamente los juegos de Mega y Super también son algo carillos.

En fin, que por muchos bits, por mucho CD y otras muchas historias que haya en las nuevas consolas al final lo que manda es el bolsillo del consumidor y a ese precio creo que nunca superaran las cifras de ventas de las consolas 16-bit.

Felicidades a la revista Hobby Consolas y que sigais comentando juegos de Mega y de Super durante muchos años.

Miguel A. Fernández. 17 años. (Huércal-Overa, Almería)

"...el futuro de las 16 bits es dar de morros contra el cubo de la basura. Por otra parte, el futuro de los nuevos engendros es, como Dios no baje y nos suba bastante el sueldo, el más estrepitoso de los fracasos.

A este paso nos va a salir más barato instalar un salón recreativo en casa o comprar Silicon Graphics".

Ernesto Esteban (Bilbao, Vizcaya)

"El futuro de algunas consolas es muy malo.

Las 8 bits de Sega y Nintendo desaparecerán por completo.

Las 16 bits tendrán el lugar que ahora ocupan las 8 bits.

Y las portátiles actuales no tendrán mucho éxito.

Pero el futuro de las nuevas consolas es muy bueno.

Yo creo que la mejor consola y la que va a tener más éxito es el Ultra 64 de Nintendo.

Y la gran decepción será, cómo no, la saturn de Sega. Pasará lo mismo que al Mega CD, decían que era muy bueno pero al final resultó un desastre.

Al Ultra 64 le saldrá un mal competidor (Sega) y otro buen competidor (Sony).

La PlayStation de Sony será también una muy buena consola, muchísimo mejor que la escoria de la Saturn, y será un duro adversario de Nintendo.

La Jaguar no va a tener éxito porque no salen buenos juegos y porque sus anteriores consolas fueron una auténtica basura.

La 3DO tendrá más éxito que la Jaguar, pero menos que la PlayStation o que el Ultra 64.

Y por último, al CD-I de Philips no le veo un futuro bueno en el mundo de los videojuegos".

Nota de H.C.: Eres un monstruo, Ernesto. ¡No te has dejado ni una!

Carlos M. Forcada. "The Fogueman". (Priego de Córdoba, Córdoba)

"...tenemos por delante una época amarga, un valle de lágrimas en el que vamos a tener que mirar hacia el pasado, no hacia el futuro. Aunque no queramos creerlo, las 16 bits están muriendo antes de lo que esperábamos. Los juegos que salen para estas máquinas son cada vez peores y los buenos juegos siguen siendo los que salieron hace algún tiempo. tal vez la última generación de buenos programas para 16 bits haya sido la de estas fiestas".

Angel Herrera. 20 años (Toledo)

"Yo sinceramente lo veo negro, muy negro, ante la llegada de estas máquinas, nuestras 16 bits se quedarán a la altura de la Master.

...Ya estoy ahorrando y voy a vender mi SNES y MD para actualizarme. Me jo... olvidarlas, pero...

Ya ahorro hasta en papel".

TOLEDO 6-2-95
Angel Herrera 20 AÑOS
YO SINCERAMENTE LO VEO "NEGRO" MUY "NEGRO" ANTE LA LLEGADA DE ESTAS MAQUINAS NUESTRAS 16 BITS SE QUEDARAN A LA ALTURA DE LA MASTER. YO LO VEO ASI
Y YA ESTOY AHORRANDO Y VOY A VENDER MI SNES Y MD PARA ACTUALIZARME. ME JO... OLVIDARLAS PERO...
P.D. YA AHORRO HASTA EN PAPEL. Un Saludo

Manuel "Hands of Fire". 15 años. (Madrid)



"...creo que hasta dentro de bastante tiempo, las consolas que van a mandar son las 16 bits.

Esta opinión se basa en el P.V.P. de las consolas del futuro. En Japón puede que causen furor, pero hasta que esa fiebre llegue a nuestro país, va a pasar muuuucho tiempo. Porque a ver quién es el guapo (excepto los Sandoval) que se gasta más de 50.000 pts. en un juguetito de esos.

Además, creo que por mucho gráfico súper digitalizado, súper renderizado o súper colorista, la diversión, el grado de adicción, etc... va a ser prácticamente el mismo que te proporciona una consola de 16 bits".

Havi el del "porro". 14 años. (Madrid)

"A mí personalmente las nuevas tecnologías me parecen bien y mal.

-Bien porque aquellos que no tienen consola y que en vez de comprarse una Mega Drive o una Super Nintendo prefieren comprarse una última modelo.

-Mal porque yo, como otros muchos, tenemos las consolas denominadas "viejas" y no tenemos pelas suficientes para comprar una nueva tecnología.

Tengo una NES (muerta), una Master (agonizando), una Mega Drive nueva (dando los últimos coletazos) y una Game Gear y una Game Boy (vivitas y coleando) "de momento".

Sega y Nintendo deberían sacar nuevas consolas, me parece bien, pero no deberían matar nuestras consolas de toda la vida.

David Gil Barro (Las Palmas)

"En lo que al futuro de las 16 bits se refiere, parece estar bastante claro, tarde o temprano tenían que desaparecer. Lo que nunca imaginé es que lo harían tan pronto!

Pasando a los nuevos soportes, lo que está claro es que las que dominarán el mercado serán las sempiternas Sega y Nintendo, con la nueva compañía de Sony, aunque seguro que ésta última no da tanta caña, y que pronto nuestros hogares (queramos o no) estarán llenos de Ultra-64´s, Sega-Saturn´s y PlayStation´s se da por echo, es renovarse o morir, y esto último será lo que hagamos muchos de nosotros porque con estos precios...

El mes que viene, ¡otra vez tema libre! Contadnos lo que más os apetezca.

Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
c/De los Ciruelos nº 4
San Sebastian de los Reyes
28700 (Madrid)
Indicando en el sobre
TRIBUNA ABIERTA



MAIL VXC — VENTA POR CORREO

¡Haz tu pedido por teléfono!

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92
902171819

SERVIPACK — TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTEA TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO **300 PTAS.**

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO • PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

OFERTAS

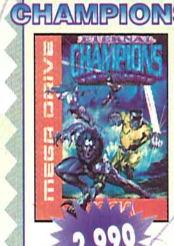












- 007 — MEGADRIVE - 2490 / GAME GEAR - 1990
- ACME ALL STAR — MEGADRIVE - 5990
- ALIEN 3 — M. SYSTEM - 2490
- ANIMANIACS — MEGADRIVE - 5990
- ASTERIX — MEGA DRIVE - 5990 / M. SYSTEM - 1990
- BACK TO THE FUTURE — M. SYSTEM - 1990
- BALL Z — MEGADRIVE - 3990
- BATMAN RETURN — M. SYSTEM - 2490
- CHUCK ROCK II — MEGADRIVE - 4990
- COOL SPOT — M. SYSTEM - 2490
- CRASH DUMMIES — GAME GEAR - 2495
- CYBERBALL — MEGADRIVE - 2990
- DESERT STRIKE — M. SYSTEM - 1990
- DEVILISH — GAME GEAR - 1990

ETERNAL CHAMPIONS — MEGA DRIVE — 2.990

















- DOUBLE DRAGON 3 — MEGADRIVE - 2990
- DOUBLE CLUTCH — MEGADRIVE - 2990
- DR ROBOTNIKS — M. SYSTEM - 1990
- F.DIZZY - COSMIC — MEGADRIVE - 2990
- FANTASY ZONE — GAME GEAR - 1990
- FATAL REWIND — MEGA DRIVE - 2990
- FLINK — MEGADRIVE - 3990
- G. FOREMAN BOX. — MEGADRIVE - 2990
- GLOBAL GLADIATORS — MEGADRIVE - 3990
- JACK NICKLAUS — MEGADRIVE - 2990
- JURASSIC PARK — MEGADRIVE - 6990
- KING OF THE MONSTERS — MEGADRIVE - 3990
- KLAX — MEGADRIVE - 2490 / M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 1490
- KRUSTY'S FUN HOUSE — GAME GEAR - 2495

- MARBLE MADNESS — M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 1490
- MEGATURRICAN — MEGADRIVE - 3990
- MICKEY & DONALD — MEGADRIVE - 3990
- MICRO MACHINES — MEGADRIVE - 3490
- MUT. LEAGUE HOCKEY — MEGADRIVE - 2990
- NORMY'S BEACH — MEGADRIVE - 2990
- OTTIFANTS — MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 2990
- PACMANIA — M. SYSTEM - 2490
- PAPER BOY — M. SYSTEM - 2490
- PELE SOCCER — MEGADRIVE - 3990
- PGA TOUR GOLF — M. SYSTEM - 990
- PETE SAMPRAS TENNIS — MEGADRIVE - 10490
- PITFALL — MEGADRIVE - 6990
- PIT FIGHTER — M. SYSTEM - 2490

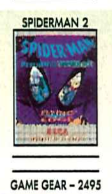
SHAQ-FU — MEGA DRIVE — 5.990

PRECIOS ESPECIALES



- SUPER STREET FIGHTER II — 9.990
- JUNGLE BOOK — 8.990
- VIRTUA RACING — 9.990
- FIFA 95 — 8.490
- SONIC KNUCLES — 7.990
- REY LEON — 9.990
- DINAMITE HEADY — 7.990
- WORLD CUP USA 94 — 6.990

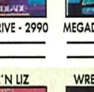
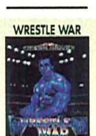


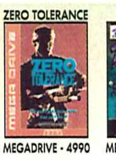














- PREDATOR II — GAME GEAR - 2495
- PROBOTECTOR — MEGADRIVE - 5990
- REN & STIMPY — MEGADRIVE - 3990 / GAME GEAR - 3990
- RENEGADE — M. SYSTEM - 1990
- ROAD RUNNER — M. SYSTEM - 2490
- ROCKET KNIGHT ADV. — MEGADRIVE - 4990
- SKITCHIN — MEGADRIVE - 2990
- SONIC CHAOS — M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 3990
- SONIC SPINBALL — MEGADRIVE - 5990
- SPACE GUN — M. SYSTEM - 2490
- SPACE HARRIER II — MEGADRIVE - 1990 / GAME GEAR - 1990

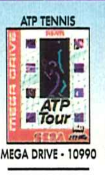
- SPARKSTER — MEGADRIVE - 5990
- SPEEDBALL II — MEGADRIVE - 2490
- SPIDERMAN — M. SYSTEM - 2490 / GAME GEAR - 2595
- SPIDERMAN 2 — GAME GEAR - 2495
- STREET FIGHTER II — MEGADRIVE - 6990
- STREET OF RAGE — M. SYSTEM - 1990
- STRIDER II — MEGADRIVE - 2990 / GAME GEAR - 1990
- SUMMER CHALLENGER — MEGADRIVE - 2990
- SUPER KICK OFF — MEGADRIVE - 3990
- SUPER OFF ROAD — M. SYSTEM - 1490
- TALMITS ADVENTURE — MEGADRIVE - 2990

- TALESPIN — MEGADRIVE - 4990
- T-2 ARCADE — MEGADRIVE - 5990
- TOE JAM & EARL II — MEGADRIVE - 3990
- WIMBLEDOM — MEGADRIVE - 5990
- WOLFCHILD — M. SYSTEM - 1990 / GAME GEAR - 1990
- WARPSPEED — MEGADRIVE - 2990
- WC LEADER BOARD — MEGADRIVE - 2990
- WIZ'N LIZ — MEGADRIVE - 3990
- WRESTLE WAR — MEGADRIVE - 2990
- ZERO TOLERANCE — MEGADRIVE - 4990
- ZOMBIES — MEGADRIVE - 5490

RISE OF THE ROBOTS — MEGA DRIVE — 6.990

NOVEDADES — DESCUENTO 500 Ptas.

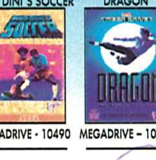















- ALADDIN — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6990
- ASTERIX AND THE POWER OF GODS — MEGADRIVE - 9900
- ANDRETTI RACING — MEGA DRIVE - 8990
- ASTERIX — M. S. parte II - 5990 / GAME GEAR - 5990
- ATP TENNIS — MEGA DRIVE - 10990
- BODYCOUNT — MEGADRIVE - 7990
- BONKERS — MEGADRIVE - 7990 / GAME GEAR - 5990
- CANNON FODDER — MEGADRIVE - CONS
- CHAOS ENGINE — MEGADRIVE - 9990
- CLAYFIGHTER — MEGADRIVE - 10990
- DAFFY DUCK — MEGADRIVE - 9990 / M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- DINO DINI'S SOCCER — MEGADRIVE - 10490
- DRAGON — MEGADRIVE - 10990
- DUNE 2 — MEGADRIVE - 9990
- EARTH WORM JIM — MEGADRIVE - 12490
- ECCO 2 — MEGADRIVE - 9990

- F15 II — MEGADRIVE - 9990
- FATAL FURY — GAME GEAR - 6990
- FLASH BACK — MEGADRIVE - 9900
- GENERATION LOST — MEGADRIVE - 8990
- GOLF LYNKS — MEGADRIVE - 9990
- HULK — MEGADRIVE - 9900 / M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6990
- HURRICANES — MEGADRIVE - 8990
- INDY CAR — MEGADRIVE - 9990
- INT TOUR TENNIS — MEGADRIVE - 8990
- JURASSIC PARK RAMPAGE — MEGADRIVE - 9990
- KICK OFF 3 — MEGADRIVE - 10490
- LEMMINGS 2 — MEGADRIVE - 10990
- LETHAL ENFORCERS II — MEGADRIVE - 10590
- MEGABOMBERMAN — MEGADRIVE - 6990
- MICKEY MANIA — MEGADRIVE - 10990
- MIC. MOUSE LEGEND — GAME GEAR - 6990



















- MICROMACHINES 2 — MEGADRIVE - 10990
- MORTAL COMBAT II — MEGADRIVE - 9990 / M. SYSTEM - 7490 / GAME GEAR - 6990
- MR NUTZ — MEGADRIVE - 9990
- NBA 95 — MEGADRIVE - 8990
- NBA JAM TOURNAMENT — MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 6990
- NHL HOCKEY 95 — MEGADRIVE - 8990
- NIGEL MANSELL'S — MEGADRIVE - 10200
- PAGEMASTER — MEGADRIVE - 9990
- PGA TOUR GOLF III — MEGADRIVE - 8990
- POWER DRIVE — MEGADRIVE - 8990
- POWER RANGER — MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
- PSYCHO PINBALL — MEGADRIVE - 10990
- RADICAL REX — MEGADRIVE - 8990
- REY LEON — M. SYSTEM - 6990 / GAME GEAR - 6990
- RISTAR — MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
- RISE OF THE ROBOT — GAME GEAR - 6990




















- ROAD RUNNER — MEGADRIVE - 9990
- ROCK & ROLL RACING — MEGADRIVE - 10490
- RUGBY WORLD CUP — MEGADRIVE - 8990
- SAMURAI SHODOWN — MEGADRIVE - 9990
- SHINING FORCE II — MEGADRIVE - 11990
- SILVESTRE Y PIOLIN — MEGADRIVE - 9990
- SLAM MASTER — MEGA DRIVE - 12490
- SONIC 3 — MEGADRIVE - 11990
- SONIC TRIPLE TROUBLE — GAME GEAR - 5990
- SOLEIL — MEGADRIVE - 9990
- SONIC SPINBALL — M. SYSTEM - 5990 / GAME GEAR - 5990
- TAZ IN SCAPE F. MARS — MEGADRIVE - 9990 / GAME GEAR - 5990
- THE STORY OF THOR — MEGADRIVE - 9990
- URBAN STRIKE — MEGADRIVE - 8990
- WOLVERINE — MEGADRIVE - 8990
- YOGI BEARS — MEGADRIVE - 9990



¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: (91) 380 28 92



Si pides por teléfono llama a este número:

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

. . . Y no le des más vueltas. Aquí está tu CENTRO

PERIFERICOS M DRIVE / M SYSTEM



GRADUATE 6 Botones



MEGADRIVE - 3190
MASTER SYSTEM - 3190

JOYSTICK SG FIGHTER




MEGADRIVE - 1990
MASTER SYSTEM - 1990

JOYSTICK DELTA RAY



MEGADRIVE - 1990
MASTER SYSTEM - 1990

ADAPTADORES 4 JUGADORES



SEGA - 4990
ELECTRONICS ARTS - 7990

SG PROGRAM PAD



MEGADRIVE - 4990
MASTER SYSTEM - 4990

PAD 6 BOTONES

MEGADRIVE - 2990

MEGAMASTER 6 Botones



MEGADRIVE - 4495

2 CONTROL PAD Sin cable



MEGADRIVE - 3990

ACTION REPLAY




MEGADRIVE - 11495

SG PROPAD 2 6 botones

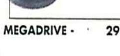
MEGADRIVE - 4990

ARCADE POWER STICK II 6 botones



MEGADRIVE - 6990

SPEED PAD 6 Botones

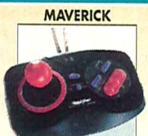
MEGADRIVE - 2990

JOYSTICKS SEGA / NINTENDO

PYTHON

MASTER SYSTEM - 1995
MEGADRIVE - 2395
NINTENDO - 1795

MAVERICK



MASTER SYSTEM - 2990
MEGADRIVE - 3290
NINTENDO - 2290

MEGAGRIP





MEGADRIVE - 2990
M. SYSTEM - 2990

TURBO TOUCH 360

OFERTA



MEGADRIVE - 1990
M. SYSTEM - 1990
SUPER NIN - 1990

MEGA CD

SUPER PRECIO 35.990

+ ROAD AVENGER

• EXCEPTO OFERTAS — DESCUENTA 500 Ptas

BATMAN RETURNS	9.900
B.C. RACER	11.490
DOUBLE SWITCH	11.990
DRACULA UNLEASED	9.990
DUNE	9.990
ECCO 2	8.990
EYE OF THE BEHOLDER	9.990
FIFA INTERN. SOCCER	8.990
FINAL FIGHT	8.990
FLINK	8.990
LETHAL ENFORCERS	10.900
MEGARACE	9.990
MICKEY MANIA	8.990
MORTAL COMBAT	9.990
NHL HOCKEY 94	8.990
POWER RANGER	9.990
PRIZE FIGHTER	10.990
SEWER SHARK	9.990
SILPHEED	9.990
SNATCHER	9.890
SOULSTAR	9.990
STAR BLADE	9.990
THUNDERHAWK	9.990
WONDER DOG	8.990
YUMENI MANSION	11.900

OFERTAS

BEAST II	3.990
CHUCK ROCK	2.990
ESPN BASEBALL	3.990
HOOK	3.990
JAGUAR XJ220	3.990
POWER MONGER	2.990
PRINCE OF PERSIA	2.990
ROBO ALESTE	3.990
SONIC CD	3.990
SPIDERMAN VS KINGPIN	2.990
TIME GAL	2.990
WOLFCHILD	2.990

REBEL ASSAULT — P.V.P. - 10490

DRAGON'S LAIR — P.V.P. - 9990

JURASSIC PARK — P.V.P. - 9990

BATTLECORPS — P.V.P. - 9990



FORMULA 1 — P.V.P. - 9990



NBA JAM — P.V.P. - 9990

PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV — OFERTA — P.V.P. - 6900

MASTER GEAR CONVERTER



P.V.P. - 2995

WIDE GEAR — P.V.P. - 2490

FUENTE ALIMENTACION



P.V.P. - 2190

MALETIN ATTACHE




P.V.P. - 2995

HANDY POWER KIT — OFERTA




P.V.P. - 3900

BATERIA RECARGABLE NUBY





P.V.P. - 599 — REGALO FUNDA DE VIAJE

LOGIC 3 CARRY CASE




P.V.P. - 2490

GAME GEAR

GAME GEAR +COLUMNS — 14.900




14.990

4 EN 1 — GAME GEAR + 4 JUEGOS

SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II

NEO GEO




¡SUPER PRECIO! CONSOLA NEO GEO **29.900**

3 COUNT BOUT	9.990
AERO FIGHTERS 2	31.990
ALPHA MISSION II	12.990
ANDRO DUNOS	27.990
ART OF FIGHTING	8.900
ART OF FIGHTING 2	29.990
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	7.900
BLUE'S JOURNEY	5.900
BURNING FIGHT	9.900
CROSSED SWORDS	9.900
CYBER LIP	5.900
EIGHT MAN	6.900
FATAL FURY	8.400
FATAL FURY 2	9.900
FATAL FURY SPECIAL	19.990
GHOST PILOTS	18.990
KARNOV'S REVENGE	31.990
KING OF THE FIGHTER	39.990
KING OF THE MONSTERS	6.900
KING OF THE MONSTERS 2	14.990
MAGICIAN LORD	15.990
NAM 1975	12.990
NINJA COMBAT	8.900
RIDING HERO	11.990
ROBO ARMY	13.990
SAMURAI SHODOWN	26.990
SAMURAI SHODOWN II	44.990
SENGOKU	9.990
SPIN MASTER	22.400
SUPER BASEBALL 2020	12.990
SUPER SIDEKICKS	14.990
SUPER SIDEKICKS 2	26.990
THE SUPER SPY	7.900
TOP HUNTER	26.990
TOP PLAYERS GOLF	7.900
WIND JAMMERS	34.990
WORLD HEROES 2	9.900
WORLD HEROES 2 JET	32.990
WORLS HEROES	7.900

CONTROLADOR JOYSTICK	**11.990**
MEMORY CARD	**4.990**
CABLE RF	**3.490**
CABLE AV	**2.290**
CABLE RGB (EURONECTOR)	**2.290**
ALIMENTADOR AC/CD	**2.290**

NEO·GEO CD



84.900 — CONSOLA + 2 PAD + CABLE RF

CONTROLADOR JOYSTICK PRO	10900
CONTROLADOR PAD	4600
CABLE RF, CD	5900
CABLE AV STEREO CD	2900
CABLE AV MONO	1900
CABLE RGB CD	5100

AERO FIGHTER 2	10.900
AGRESOR OF DARK KOMBAT	12.900
ALPHA MISSION II	9.400
ART OF FIGHTING	10.400
ART OF FIGHTING 2	10.900
BASEBALL STARS 2	9.700
BURNING FIGHT	9.400
FATAL FURY	9.700
FATAL FURY 2	10.400
FATAL FURY ESPECIAL	10.900
FOOTBALL FRENZY	9.700
KING OF THE FIGHTER	12.900
KING OF THE MONSTERS 2	9.700
LAST RESORT	9.700
LEAGUE BOWLING	9.400
MAHJONG	9.400
NAM 1975	9.400
PUZZLED	9.400
SAMURAI SHODOWN	10.900
SAMURAI SHODOWN II	13.900
STREET HOOP	11.900
SUPER SIDEKICKS 2	10.900
THE SUPER SPY	9.400
TOP HUNTER	10.900
TOP PLAYERS GOLF	9.400
VIEW POINT	13.900
WIND JAMMERS	11.900
WORLD HEROES 2 JET	11.600

MEGADRIVE 2 + 2 CONTROL PAD

12.990

MEGADRIVE 2 + 2 PAD + ETERNAL

14.990

MEGADRIVE 2 + 2 PAD + SONIC 2 — 14.990

32 X



24.990

SUPERMOTOCROSS	9.490
GOLF BEST 36	11.990
METAL HEAD	11.990
COSMIC CARNAGE	9.490

STAR WARS DSP



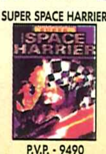
P.V.P. - 11990

SUPER AFTER BURNER



P.V.P. - 9490

SUPER SPACE HARRIER



P.V.P. - 9490

DOOM



P.V.P. - 11990

VIRTUA RACING DELUXE



P.V.P. - 11990

SEGA SATURN



99.990

VIRTUA FIGHTER — P.V.P. - 14.990

GOTHA	16.990
MYST	16.990

CLOCKWORK KNIGHT — P.V.P. - 14.990

GALE RACER



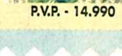
P.V.P. - 14.990

VICTORY GOAL



P.V.P. - 14.990

TAMA

P.V.P. - 14.990

PLAY STATION



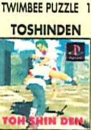
114.900

A-IV EVOLUTION	21.990
COSMIC RACE	18.990
CRIME CRACKERS	16.990
KING'S FIELD	16.990
MAH JOHNG	16.990
NEKETSU FAMILY	17.990
TAMA	16.990
TWIMBEE PUZZLE	16.990

MOTOR TOON — 16.990

PARODIUS DELUXE — 16.990

TOSHINDEN



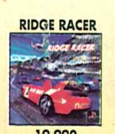

19.990

CYBER SLEED



19.990

RIDGE RACER



19.990

KILEAK THE BLOOD



16.990

RAIDEN PROJECT



19.990

3 DO



99.900

DEMOLITION MAN — P.V.P. - 7.990

DRAGON'S LEAR — P.V.P. - 7.990

SAMURAI SHODOWN — P.V.P. - 8.990

BATTLECHESS



P.V.P. - 8.990

FIFA INT. SOCCER — P.V.P. - 9.990

MEGARACE — P.V.P. - 9.490

NEED FOR SPEED



P.V.P. - 9.990

REBEL ASSAULT — P.V.P. - 9.990

SUPER WING COMMANDER — P.V.P. - 8.990

THEME PARK



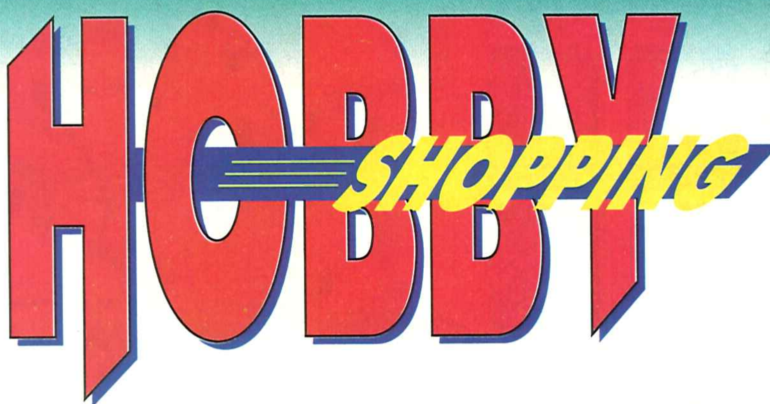
P.V.P. - 9.990



MAIL VxC
VENTA POR CORREO
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 17 18 19
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 • TEL.: (91) 380 28 92
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
ACCESORIOS
CABLES ALARGADORES SUPERNIN 1.495
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN 1.495
MANDO DE CONTROL 2.490
CABLE EUROCONECTOR 2.190
JOYSTICK FANTASTIC 5.490
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA) 8.990
NINTENDO SCOPE 6.990
MARIO PAINT 11.990
MALETIN 4.990
SUPER OFERTA
CONTROL PAD INFRARED - 3990
PYTHON 2B - 2990
CONTROL PAD MEGAPAD VI - 3595
CONTROL PAD COMPETITION - 1995
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS
OFERTA
BLUE BROTHER 9990
BRUTAL 11990
BUGS BUNNY 12990
CHAOS ENGINE 11990
CORRECAMINOS 9990
CYBERNATOR 10590
ESPN BASEBALL 10990
GP 1 10990
LOST VIKINGS 10990
MICHAEL JORDAN 11490
PIRATES DARK WATER 9890
POP & TWIN BEE 10590
RAINBOW BELL ADV. 9890
ROCK'N ROLL RACING 11990
SKY BLAZER 9890
SUPER MARIO ALL STAR 9990
SUPER MORPH 9890
SUPER SOCCER 7490
SUPER TENNIS 7490
SUPERMAN 10990
WINTER OLYMPICS 12990
WORLD HEROES 12490
ZELDA 7490
• EXCEPTO OFERTAS
SN PRO PAD - 2490
MALETIN MULTICASE - 3390
SN PROGRAM STICK - 5990
HANDY TRAY - 995
MAVERICK 2B - 3290
TOP FIGHTER - 9990
ADAPTADOR 6 JUGADORES - 3990
LOGIPAD - 2990
SUPER GAME BOY 9.990
CONSOLA SUPER NINTENDO
SUPER OFERTA 14.990
28.990 PACK SUPER COLOR
19.990 PACK CARLOS SAINZ
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 PTAS
NINTENDO
NOVEDADES
AIR FORTRESS 4990
CRASH DUMMIES 6490
CHIO & DALE 7490
EL LIBRO DE LA SELVA 5990
INDIANA JONES 5990
JIMMY CONNORS 5490
KIRBY'S ADVENTURE 7490
LOS PITUFOS 6490
MEGAMAN 3 7490
MEGAMAN 4 7490
RAINBOW ISLANDS 4990
THE LEGEND OF ZELDA 4995
ZELDA II 4995
OFERTAS
BASEBALL 1995
DOUBLE DRAGON 1995
FAXANADU 1995
GREMLINS 2 1995
GUERRILLA WAR 1995
IRON TANK 1995
PIN BOT 1995
PUNCH OUT 1995
R.C. PRO-AM 1995
RAD RACER 1995
RUSH'N ATACK 1995
SOMON'S QUEST 1995
SKI OR DIE 1995
SNAKE RATTLE N'ROLL 1995
STREET GANGS 1995
SUPER OFF ROAD 1995
SUPRE TURRICAN 2990
WEREWOLF 1995
WORLD WRESTLING 1995
PERIFERICOS
NI FIGHTER - 1995
SIGMA RAY - 1490
ACTION REPLAY 3990
BOLSA JUEGOS 1495
ESTUCHE 10 JUEGOS 1490
JOYSTICK NI MEGASTAR 1990
JOYSTICK NI-PRO 1990
JOYSTICK TELEMACH 200 6900
ACTRAISER 2 - CONS
ALADDIN - 9490
ASTERIX - 9490
BARKLEY SHUT UP - 11990
BATTLETOADS & D. DRAGON - 9890
BIKER MICE FOR MARS - 11790
CANNON FODDER - CONS
CLAYFIGHTER 2 - 12990
DINO DINI SOCCER - 11990
DONKEY KONG COUNTY - 11990
DRAGON - 12990
DRAGON BALL Z 3 - 12900
EARTH WORM JIM - 12990
EEK THE CAT - 9890
EL LIBRO DE LA SELVA - 12990
EL REY LEON - 12990
FATAL FURY SPECIAL - 12990
FIFA SOCCER - 11990
GHOUL PATROL - 11490
HEBEREKE'S POPOON - 11990
HURRICANS - 10990
INDY CAR - 10990
INDIANA JONES - 12490
INT. SUPERSTAR SOCCER - 11900
JIMMY CONNORS TENNIS - 9990
KICK OFF 3 - 10990
KIDKLOWN IN CRAZY-CHASE - CONS
KNIGHTS OF THE ROUND - 11490
LA BELLA Y LA BESTIA - 12490
LOS PITUFOS - 9990
MEGAMAN X - 9990
MICRO MACHINES - 9890
MORTAL KOMBAT II - 11990
MYSTICAL NINJA - 9900
NBA 95 - 12990
NBA JAM - 11990
NIGEL MANSELL'S - 8990
PAGE MASTER - 11990
POWER DRIVE - 10990
POWER RANGER - 11990
RISE OF THE ROBOTS - 8490
ROBOCOP VS TERMINATOR - 11990
SAILOR MOON - 11990
SAMURAI SHODOWN - 12990
SECRET OF MANA - 11990
SHAQ-FU - 12490
SLAMMASTERS - 12990
SMASH TENNIS - 10990
STREET RACER - 10990
STUNT RACE - 11990
SUPER BOMBERMAN 2 - 11990
SUPER PUNCHOUT - CONS
SUPER PINBALL - 9990
SUPER METROID - 10990
SUPER RETURN JEDI - 12490
SUPER STREET FIGHTER II - 12990
TUR. TOURNAMENT - 12990
WOLVERINE - 9990
X-MEN - 11990
YOGI BEAR - 11990
SUPER NINTENDO OFERTAS SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY 2 - 4990
AERO THE ACROBAT - 4990
ALFRED CHICKEN - 4990
ANIMANIACS - 5990
ANOTHER WORLD - 3995
ART OF FIGHTING - 5490
BATMAN & ROBIN - 6990
BATTLETOADS - 3995
BOB - 2990
BUBSY - 3995
CHOPLIFTER III - 5490
CLAYFIGHTER - 5490
CLAYMATES - 5490
COOL WORLD - 4990
DAFFY DUCK - 4990
DENNIS THE MENACE - 4990
DOUBLE DRAGON V - 3990
DRACULA - 2990
EQUINOX - 5990
F-ZERO - 3995
G.FOREMAN BOXING - 5490
GODS - 5490
GOOF TROOP - 3995
JAMES BOND JR - 2990
JOHN MADDEN - 2990
JURASSIC PARK - 4990
JURASSIC PARK II - 6990
KEVIN KEEGAN - 4990
LEGEND - 5490
LEMMINGS II - 6990
MECH WARRIOR - 4990
MICKEY MANIA - 6990
MICKEY MOUSE - 3995
MORTAL KOMBAT - 5490
PAC-ATTACK - 3995
PILOTWINGS - 3995
PITFALL - 6990
PLOK - 3995
PRINCE OF PERSIA - 3995
PUSH OVER - 3995
ROBOCOP 3 - 5490
R-TYPE III - 4990
SPACE ACE - 4990
SPARKSTER - 5990
STARWING - 4995
STREET FIGHTER 2 - 3995
STREET FIGHTER 2 TURBO - 4995
SUPER BATLETANK - 4990
SUPER BOMBERMAN - 4990
SUPER EMPIRE STRIKE BACK - 5990
SUPER GHOULS'N GHOST - 3995
SUPER JAMES POND - 5490
SUPER KICK OFF - 2990
SUPER MORPH - 3990
SUPER R-TYPE - 3995
SUPER STAR WARS - 3995
SUPER STRIKE GUN.- 5490
SUPER SWIV - 2990
SUPER TURRICAN - 4990
SYVALION - 5490
TEST DRIVE - 4990
TIME TRAX - 3990
TROLL - 2990
TRODDLERS - 4990
TINY TOOM - 5490
TURN & BURN - 5990
VIRTUAL SOCCER - 4990
VORTEX - 6990
WARPSPEED - 4990
WILD & WACKY SPORT - 5990
WING COMMANDER 2 - 5490
WORLD CUP USA 94 - 4990
W. LEAGUE BASKETBALL - 4990
X-KALIBER - 3990
YOUNG MERLIN - 4990
ZOOL - 3990
ZOMBIES - 5490



CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10
BARCELONA
PLAÇA SANTS
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38
CODIGO POSTAL C.P. (1017) ARGENTINA
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA.
TEL: 24 05 47
MADRID
Atocha
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25
MADRID
SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Coslada MADRID
CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA"
LOCAL 3. C. HONDURAS, 29
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 677 90 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR)
AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11-2
LOCAL 9. TEL: 72 00 71
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO
TEL: 21 19 66
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7
TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81
SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ARCOS
LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4
TEL: 291254
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 2
TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE
LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6
(SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
Alcalá de Henares
NUEVO CENTRO
CALLE MAYOR, 89.
Alcobendas
NUEVO CENTRO
CENTRO COMERCIAL PICASSO
BARCELONA
GLORIES
NUEVO CENTRO
CENTRE COM. BARCELONA GLORIES
DIAGONAL 280. TEL: 412 63 10
LAS PALMAS
NUEVO CENTRO
PRESIDENTE ALVEAR
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
BILBAO
VIGO
BURGOS
PAMPLONA
ZARAGOZA
BARCELONA
BADALONA
SALAMANCA
MADRID
PALMA DE MALLORCA
VALENCIA
ALICANTE
MURCIA
SEVILLA
MALAGA
STA CRUZ DE TENERIFE
LAS PALMAS
PROXIMA APERTURA DE NUEVO CENTRO EN GRANADA
Estos son los Centros Mail en España
Ven a conocerlos... ya!
COMPLEMENTOS GAME BOY
GAMEBOY 6.990
GAMEBOY + ZELDA 9.990
ILUMINACION- 1.595
LUPA- 1.395
CARRY ALL DIX - 2.490
MALETIN ATTACHE- 2595
BATERIA NUBY- 2.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.295
LUZ Y LUPA- 2.595
HANDY TRAY - 995
BOOSTER BOY- 5.995
OFERTA
SOLAR BOY- 1.900
HANDY CARRY- 1.290
OFERTA
HANDY POWER KIT- 3.900
LOGIC 3 CARRY- 2.190
OFERTA
HANDY SOUND - 995
VIDEO
DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO PVP - 1.995
DB Z12- GUERREROS DE PLATA PVP - 1.995
DB Z13 EL ULTIMO COMBATE PVP - 1.995
EL VIENTO DE AMNESIA PVP - 2.995
RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS PVP - 1.995
X-MEN PVP - 1.495 PVP - 1.495 PVP - 1.495
UROTSUKIDOJI PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2 PVP - 2.495
LLEVATE UN PIN GRATIS POR LA COMPRA DE UNA PELICULA MANGA O ANIME.
Y SI LA COMPRA ES DE DOS, GRATIS EL VIDEO "ASI SE HIZO AKIRA"
MANGA
3x3 OJOS 1.995
3x3 OJOS 2 2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE 2.495
APPLESEED 2.995
APPLESSED 2.995
DEVIL MAN 2.995
DOMINION TANK POLICE 1.995
DOMINION TANK POLICE 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2 1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3 1.995
FIST OF THE NORTH STAR 1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL" 2.995
JUDGE 1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2 2.495
LENSMAN 2.995
MONSTER CITY 2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA" 1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST 1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO" 1.995
ODIN 2.495
PROYECTO A-KO 2.995
ROUJIN Z 2.995
ROUJIN Z 2.995
RG-VEDA 2.995
ULTIMATE TEACHER 1.995
UROTSUKIDOJI 1.995
UROTSUKIDOJI 2 2.995
VENUS WARS 1.995
WICKED CITY 2.995
ANIME
BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3 1.995
BUBLEGUM CRISIS 1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO 1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX 1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE 1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA 1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL 1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO 1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA 1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU 1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES 1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA 1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD 1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2) 2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4) 2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6) 2.995
MI VECINO TOTORO 2.995
NADIA 1.995
PORCO ROSSO 2.995
RANMA 1/2 2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA... 1.995
ROBOT CARNIVAL 1.995
STRONG
BRAINDEAD 2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH 2.995
HONG KONG WAR 2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE 2.995
MORTAL ZOMBIE 2.995
ROBOCOP 4 2.995
ROBOCOP 5 2.995
TETSUO 2.995
TETSUO 2 2.995
VIOLENT COP 2.995
CARTOONIA
ARION 2995
CITY HUNTER 1995
DOUBLE DRAGON 2495
GIGOLO 2495
CARTUCHOS GAME BOY
DESCUENTO 300 Ptas.
ALADDIN P.V.P. - 5990
ASTERIX P.V.P. - 5490
BATMAN THE ANIMATED SERIES P.V.P. - 5490
BATTLETOADS & D. DRAGON P.V.P. - 5490
DESERT STRIKE P.V.P. - 5990
DONKEY KONG P.V.P. - 5990
DUCK TALES 2 P.V.P. - 5990
EL LIBRO DE LA SELVA P.V.P. - 5990
FIFA SOCCER P.V.P. - 6990
HYPER DUNK P.V.P. - 5490
INDY P.V.P. - 5990
JIMMY CONNORS P.V.P. - 5490
JUNGLE STRIKE P.V.P. - CONS
JURASSIC PARK 2 P.V.P. - 5490
KIRBY'S DREAM LAND P.V.P. - 4490
KIRBY'S PIMBALL LAND P.V.P. - 5490
LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6490
LOS PITUFOS P.V.P. - 5490
MEGAMAN III P.V.P. - 4490
METROID II P.V.P. - 4490
MICROMACHINES P.V.P. - 6490
MONSTER TRUCKS P.V.P. - 5490
MORTAL KOMBAT II P.V.P. - 5990
NIGEL MANSELL'S P.V.P. - 4990
NBA JAM! P.V.P. - 5990
PAGEMASTER P.V.P. - 5490
POP & TWIN BEE P.V.P. - 5490
REY LEON P.V.P. - CONS
SAMURAI SHODOWN P.V.P. - 5990
SOCCER P.V.P. - 5490
STARGATE P.V.P. - 5990
SUPER MARIO LAND III P.V.P. - 5990
SUPER SPACE INVADERS P.V.P. - 4990
TARZAN P.V.P. - 5995
TAZMANIA 2 P.V.P. - 5490
TETRIS 2 P.V.P. - 5990
TINY TOONS II P.V.P. - 5490
TURTLES 3 P.V.P. - 5490
WARIO BLAST P.V.P. - 5490
ZELDA P.V.P. - 5990
OFERTAS GAME BOY
ALIEN 3 PVP - 2.495
BATTLETOADS 2 PVP - 1.995
BOULDER DASH PVP - 1.495
CLIFFHANGER PVP - 2.490
COOL WORLD PVP - 2.490
DARWING DUCK PVP - 1.995
DUCK TALES PVP - 1.995
EL IMPERIO CONTRAATACA PVP - 1.995
MARIO & JOSHI PVP - 1.995
MYSTIC QUEST PVP - 1.995
STAR WARS PVP - 2.495
SUPER JAMES POND PVP - 2.490
STAR TREK PVP - 2.495
TERMINATOR 2 PVP - 1.995
TETRIS PVP - 3.990
THE SPIRIT OF F1 PVP - 1.990
TOP RANKING TENNIS PVP - 2.495
UNIVERSAL SOLDIER PVP - 2.990
CLIFFHANGER 2.490
COOL SPOT 2.490
CHOPLIFTER III 2.490
FERRARI GP 1.995
KUNG FU MASTER 1.995
LEMMIGS 1.995
LEMMINGS 2 2.990
MC DONALD LAND 1.995
MICKEY'S DANGEROUS CHASE 1.995
MOTOCROSS MANIACS 1.990
MUHAMED ALI 2.490
NAVY SEALS 2.990
PARASOL STAR 2.990
PIMBALL 1.495
PRBOTECTOR 2 2.990
PRINCE VALIANT 2.990
R-TYPE 1.995
SPANKY'S QUEST 1.995
TETRIS 3.990
THE SPIRIT OF F1 1.990
TIP OFF 1.995
TOP GUN 2.990
WACKY SPORT 2.990
ZEN NINJA 1.990
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
HB 4
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
NO OLVIDES EL DESCUENTO
TOTAL
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREEMBOLSO
ENVIO POR CORREO CONTRAREEMBOLSO
GASTOS ENVIO
TOTAL



JAGUAR
CONSOLA ATARI
64 BIT
16 M.COLORES
MEGANOVEDADES
CARTUCHO Y CD ROM

NOVEDADES
3DO
SEGA
S. NINTENDO
CD ROM PC
PSX

DISTRIBUIDOR ATARI (FALCON , ST, LYNX)



PL. CARMEN Nº 14. MANRESA (BARCELONA)

PEDIDOS TL/(93) 872 09 99

EN VALENCIA
computer
juegos

TENEMOS LO ÚLTIMO Y TODA LA INFORMACIÓN A TU DISPOSICIÓN

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

LEISURE CENTER
902 - 23 91 84

Game SHOP

24H
SERVICIO URGENTE

Pérez Galdós, 36-Bajo
02003 -ALBACETE
Tlf.: (967) 50 72 69



CAMBIO Y COMPRA DE JUEGOS: SN, MD, GB, MCD II, GG, MD32X, NG, Neo Geo CD

COCONUT

TU JUEGO EN CASA EN 24 HORAS
LLAMANDO AL TELF: (91) 594 35 30

TIENDA COCONUT
C/ VELARDE, 8
28004 MADRID
METRO: TRIBUNAL Y BILBAO
Horario: De 10,30 a 2 y de 4,30 a 8
FAX: (91) 594 39 86

MEGADRIVE

SAMURAI SHADOWN
CONSOLA MEGADRIVE
APT TENNIS
ASTERIX POWER GOD
BONKERS
CANNON FODDER
DRAGON BALL 2
EARTH WORM JIM
FIFA 95
MADDEN FOOTBALL 95
MORTAL KOMBAT II
NBA JAM TOURNAMET
STORY OF THOR -RPG
STRIKER FOOTBAL
SOLEIL (ESPAÑOL)

SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z-3 PAL
CONSOLA S. NINTENDO
DEMOST CREST
DONKEY KONG COUNTRY
INT. SUPERSTAR SOCCER
NBA JAM TOURNEMET
SECRET OF MANA
OFERTAS:
ART OF FIGHTING
BATMAN RETURNS
F-ZERO
SENSIBLE SOCCER
STAR WING
STAR WARS

NEO-GEO

NEO GEO SUPER OFERTA
NEO CD COMPLETA
NEO GEO PAD
AERO FIGHTERS 2*
A. OF DARK KOMBAT*
ART OF FIGHTING 2 *
FATAL FURY 1,2Y 3
KING OF FIGHTER 94*
STEET HOOP BASKET *
SIDEKICKS 1 Y 2 *
TOP HUNTER*
WINDJAMMER *
* DISPONIBLES EN CD

MEGA CD II

MEGA CD II + R. AVENGER
DRAGONS LAIR
EYE OF THE BEHOLDER-RPG
JURASSIC P. (ESPAÑOL)
MEGARACE
POWER RANGER
REBELT ASSAULT
SILPHEED

MEGA 32 X

MEGA 32 X -
AFTER BURNER
COSMIC CARNAGE
DOOM
GOLF BEST 36 HOLES
MOTOCROSS
METAL HEAD
VIRTUA RAC. DELUXE

PORTÁTILES

GAME BOY
AKIRA
MOSTER MAX
OTROS JOGS. CONSULTAR
GAME GEAR:
FATAL FURY
NBA JAM TOURNAMET
OTROS JGOS. CONSULTAR

3DO
RETURN OF FIRE
NEO GEO CD
FATAL FURY 3
JAGUAR
BATTLE MORPH

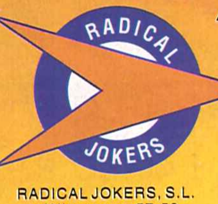
NEW SPECIALIST CENTRE
NEW PRICES
WE BUY, CHANGE AND SELL
SECOND HAND GAMES
TELF: (91) 377 45 59
C/ ÁNGEL LARRA, 7. 28027 MADRID

SATURN
DRACULA X
PSX
DRAGON BALL LUXE
NEC FX
STREET FIGHTER

GRUPO 借 SHAKU

¿ Conoces los tres mejores Videoclubs de Videojuegos de España ?

Últimas novedades de todas las consolas y PC.
También cambio y ofertas en venta.
Alquiler consolas.



GAMES CLUB

RADICAL JOKERS, S.L.
c/ Nicaragua, 57-59
Telf.-Fax (93) 410 55 95
08029 BARCELONA
SERVICIO DOMICILIO

TRAV. DE LES CORTS
BERLIN
NUMANCIA
NICARAGUA
ENTENZA
J.TARRADELLAS
SANTS

GAMES CLUB 1
c/ Floranes, 23
Telf. (942) 23 85 18
39010 SANTANDER

FCO. CUBRIA
TRAV. CUEVAS
C/ FLORANES
PLAZA DE LAS CERVEZAS
C/ SAN FERNANDO

GAMES CLUB 2
c/ Iparraguirre, 54
Telf. (94) 421 18 29
48010 BILBAO



PUBLICIDAD POR MÓDULOS

INFORMATE EN LOS TELÉFONOS: (91) 654 61 86 ó (91) 654 81 99

OPERACION CAMBIO Club M.V.



Cambiamos* tu consola Nes o Gameboy por una Super Nintendo + Juego.

Cambiamos* tus juegos a mitad de precio
Tenemos 3.000 video juegos de cambio.

C.C. DENDARABA
PEDRO DE ASÚA 13 B
VITORIA
TELF: (945) 14 83 19

*Pagando la diferencia según margen comercial

GESTEC GAMES

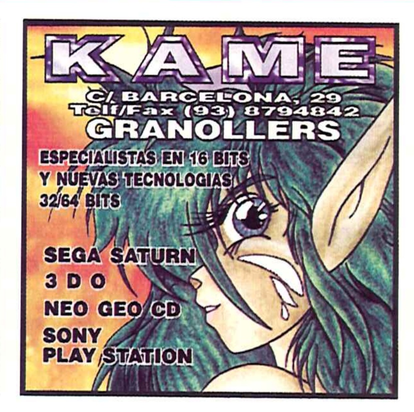
NO SOMOS UNA TIENDA MÁS.
Últimas novedades en todos los sistemas.

ESPECIALIISTAS EN: 3DO, JAGUAR, NEO GEO CD, SONY PSX, SATURN.

Ven a nuestro local de exhibición. Pide nuestros catálogos y compara nuestros precios.

Servicio a domicilio en 48 horas.
TEL.: (93) 418 72 70. Barcelona

KAME



CLUB DE INTERCAMBIO



VENTA E INTERCAMBIO DE VIDEO JUEGOS. ÚLTIMAS NOVEDADES PARA PC

CAMBIA LOS VIDEOJUEGOS QUE QUIERAS POR TIEMPO ILIMITADO

LA VAGUADA
Centro Comercial
Local T-38. Planta 3º
Avd. Monforte de Lemos, 36
TF.: 739 28 34

POZUELO DE ALARCÓN
C. Comercial El Torreón
Avd. Juan XXIII, s/n
TF: 715 83 38

EN CÓRDOBA... EN CÓRDOBA... EN CÓRDOBA...



TODO EN CAMBIO
TODO EN VENTA NUEVO Y 2º MANO

Pídenos por carta este Nº 2 totalmente gratis. Te anticipamos algo del Nº 3

- Super reportaje DRAGON BALL Z.
- Entrevista con Manuel del Campo "Lolocop" redactor jefe de HOBBY CONSOLAS.
- Rol, últimas novedades, etc..

C/ Los Olivos, 6
(Barrio de Sta. Rosa)
14006- CORDOBA
Tel.: 276575

C/ Maestro Priego Lopez, 39
(Ciudad Jadin)
14005 - CORDOBA
Tel.: 452490

Pedidos y Cambios a toda España:

MICRO GAMES
C/ Olivos, 6
14006- CORDOBA
Telf.:957- 401003

START GAMES





¿Ya lo sabes? AHORA CON MAIL AHORRA HASTA 1000 PTAS!

Este cupón te supondrá un descuento de hasta 1.000 Ptas. en la compra de juegos de máxima actualidad para tu consola



Para beneficiarte de esta oferta sólo tienes que rellenar el cupón marcando con una cruz el juego que deseas (1 juego por cupón) y presentarlo en los Centros Mail al comprar un juego o periférico

Si no hay Centro Mail en tu ciudad, pídelo por correo contra reembolso a MAIL VxC: Pº Sta. María de la Cabeza, 1. 28045 Madrid.



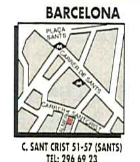
ALICANTE

PADRE MARIANA, 24
TEL: 514 39 98

BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12
TEL: 464 46 97

BARCELONA

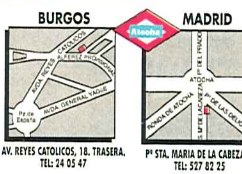
CARRER DE PAU CLARIS, 106
TEL: 412 63 10

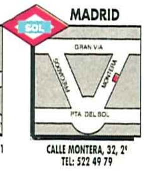
BARCELONA

C. SANT CRIST 51-57 (SANTS)
TEL: 296 69 23

BILBAO

PZA. DE ARRIQUIBAR, 4
TEL: 410 34 73

BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA.
TEL: 24 05 47

MADRID

Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1
TEL: 527 82 25

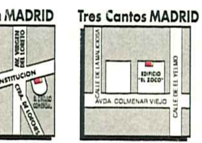
MADRID

CALLE MONTERA, 32, 2º
TEL: 522 49 79

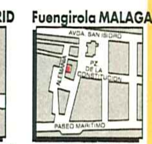
Móstoles MADRID

PARQUE VOSA, 24
MOSTOLES. TEL: 617 11 15

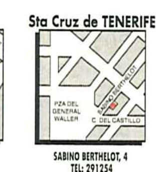
Torrejón MADRID

AV. DE LA CONSTITUCION, 90
LOCAL 64. TEL: 677 90 24

Tres Cantos MADRID

EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR)
AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS.
TEL: 804 08 72

Fuengirola MALAGA

CALLE ALEMANIA, 5
TEL: 58 25 82

SALAMANCA
CALLE TORO, 84.
TEL: 26 16 81

Sta Cruz de TENERIFE

SABINO BERTHELOT, 4
TEL: 291254

VIGO

PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939

ZARAGOZA

CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA
PLANTA 1. TEL: 21 82 71

ZARAGOZA

ANTONIO SANGENIS, 6
(SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

MURCIA

GONZALEZ ADALID, 14 BAJO
TEL 21 19 66

VALENCIA

PINTOR BENEDITO, 2

Palma de Mallorca

C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 2
LOCAL 9. TEL: 72 00 71

SEVILLA

CENT. COMERCIAL LOS ARCOS
LOCAL B-4

PAMPLONA

C. PINTOR ASARTE, 7

BUENOS AIRES

PARANA, 504. TEL: 374 95 38
CODIGO POSTAL C.P. (1017)
¡AHORA EN ARGENTINA!

ESTAS SON LAS OFERTAS DE ESTE MES



- ☐ SAMURAI SHODOWN - ~~9.990~~ - 8.990
- ☐ MORTAL KOMBAT II - ~~7.490~~ - 6.490
- ☐ NBA JAM T. E. - ~~6.990~~ - 5.990
- ☐ INTERNATIONAL SOCCER - ~~11.990~~ - 10.900



- ☐ SUPER TURRICAN - ~~2.990~~ - 2.790
- ☐ WARIO BLAST - ~~5.490~~ - 4.990
- ☐ BC RACERS - ~~11.490~~ - 10.490
- ☐ MORTAL KOMBAT II - ~~11.490~~ - 10.990
- ☐ KING OF FIGHTERS - ~~7.990~~ - 7.490

Ven corriendo

NOMBRE ______ APELLIDOS ______
DIRECCION ______
LOCALIDAD ______ PROVINCIA ______
TELEFONO ______ CODIGO POSTAL ______
Nº DE CLIENTE ______ CLIENTE NUEVO ☐



La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO Game Boy con 7 juegos y recargador por Mega Drive con algún juego y con mando. Preguntar por Arpad.
TF: 91-3161673.

CAMBIO juegos «FIFA International Soccer» y «Super Soccer» por «Super Tecno NBA Basketball». Interesados, escribir a la siguiente dirección:
Víctor Manuel Vaquero García, c/Sierra Nevada, 28-3º D. 28770 -Colmenar Viejo- (Madrid).

CAMBIO Rollers, protecciones y Cassio Club por 1 o más juegos o por consola. Interesados, llamar de 13:30 a 14:30 o de 18:00 a 22:00 horas. Preguntar por Javi.
TF: 93-7837664.

CAMBIO «Alien 3» por «Batman Return», «Best of the Best», «Mortal Kombat», «Rival Turf», «Terminator 2», «Art of Fighting», «Desert Strike» y «Final Fight» para Super Nintendo. Preguntar por Israel.
TF: 925-8177561.

CAMBIO Mega Drive con 11 juegos y dos mandos por Super Nintendo con dos mandos y siete juegos. Preguntar por Israel. También regalo Game Genie.
TF: 91-7056129.

¡¡URGENTE!! he hecho una apuesta y consiste en cambiar los juegos: «Lemmings» y «Alpha Mission» de Nintendo por «Super Mario Kart» de Super Nes en el plazo de dos meses, y sólo es para Canarias. Preguntar por Juan Manuel.
TF: 928-208015.

ATENCION cambio 4 juegos de Mega Drive por el «Rey León» o el «Road Runner». Llama de 2:00 a 3:00 de la tarde o de 9:00 a 11:00 de la noche. Interesados, preguntar por Fernando. Sólo Madrid.
TF: 91-3114166.

SI TE INTERESA cambiar algún juego de Super Nintendo, no pierdas la ocasión y llama a partir de las 17:00 horas. Eso sí, sólo gente de Granada. Preguntar por Juanjo.
TF: 958-255538.

CAMBIO juegos de Game Boy: «Lemmings», «Gostbusters 2» y «Robin Hood», por otros del mismo formato. Preguntar por Dani o dejar un mensaje en el contestador. Sólo Galicia. Y si quieres, «Double Dragon 2 y 3» por «Mystic Quest».
TF: 988-253877.

CAMBIO consola Mega Drive con 6 juegos y 2 mandos por Super Nintendo con 2 mandos y 3 ó 4 juegos. Interesados, preguntar por David u Olga.
TF: 93-4480085.

QUISIERA CAMBIAR el juego de Super Nintendo: «Ex-Haust Heat», por alguno de deportes, a poder ser de fútbol. Sólo San Sebastián y provincia. Interesados, preguntar por Alex.
TF: 943-212274.

CAMBIO consola Nintendo con dos mandos y dos juegos en magnífico estado, por una Mega Drive con un mando y, a ser posible, un juego incluido. Interesados, preguntar por José.
TF: 986-403661.

SI TIENES una Mega Drive más CD y quieres probar algo nuevo, te la cambio por un coche radio control completo, valorado en más de 300.000 pesetas. Usado sólo dos veces. Preguntar por José Ramón.
TF: 91-8519006.

CAMBIO el juego de Mega Drive «Sensible Soccer» por el «FIFA Soccer» del mismo formato. Preguntar por David. Llamar por las noches. Sólo Madrid.
TF: 91-3550582.

CAMBIO consola Nintendo con 5 juegos y 2 mandos por la Super Nintendo con 1 ó 2 mandos. Preguntar por Francisco. Sólo tardes.
TF: 96-2425016.

VENTAS

VENDO consola Master System II con 9 juegos por tan solo 12.500 pesetas. Todo en buen estado y con instrucciones y caja. Preguntar por Sergio.
TF: 91-6301495.

VENDO Menacer de Mega Drive con 7 juegos. Sólo estrenado. Precio: 7.000 pesetas discutibles. Llamar de 3:00 a 4:00 horas o de 9:30 a 11:00 horas. Preguntar por Joaquín.
TF: 974-470354.

VENDO consola Mega Drive con el juego «Sonic» por 10.000 pesetas. Preguntar por José. Sólo tardes.
TF: 93-3089019.

VENDO 14 juegos de Super Nintendo, en perfecto estado y todos han pasado la lista de éxitos: «Dragon Ball Z», «Fatal Fury Special», Adaptador, «Megaman»... Los que estéis interesados, preguntar por Josep.
TF: 972-850790.

VENDO los siguientes juegos para Master System: «Action Fighter», «World Grand Prix», «Secret Command» y «The Ninja». También vendo control pad y unidad de fuego rápido. Barato. Preguntar por Tomás.
TF: 981-271520.

VENDO consola Neo Geo en perfecto estado, que incluye 2 mandos y 3 juegos (uno de ellos es el «Art of Fighting») por sólo 55.000 pesetas. Para más información, llámame. Preguntar por Jordi.
TF: 971-730015.

VENDO Amstrad CPC 6128 ordenador personal con 50 juegos: «Golden Axe», «Bubble Bobble», «Indiana Jones» y muchos otros. Barato. Precio a convenir. Preguntar por Jesús.
TF: 91-4092166.

VENDO Super Nintendo con los juegos: «Street Fighter 2 Turbo», «Star Wars», «Tiny Toons» y «Mystical Ninja». Todo por 25.000 pesetas. ¡¡Negociables!! No os perdáis esta ocasión única. Interesados, preguntar por Israel.
TF: 95-5702087.

VENDO consola Master System II, dos pads y 4 juegos: «Alex Kid», «Sonic», «Super Mónaco GP II» y «Sensible Soccer» sin estrenar, por 11.000 pesetas. Negociables. Debéis preguntar por José.
TF: 947-212225.

VENDO consola Mega Drive con tres mandos (uno normal, otro turbo y uno por infrarrojos), más once juegos. Entre ellos: «Jungle Strike», «Flashback», etc... Todo por el precio de 45.000 pesetas. Interesados, preguntar por Gutier.
TF: 981-261916.

VENDO Game Gear en buen estado, con funda para transportarla y nueve juegos: «Sonic», «Sonic 2», «Street of Rage», «Donald Duck», etc...
Llamar de 14:00 a 15:00 horas. Preguntar por Miguel.
TF: 920-301249.

VENDO Mega CD 2 por 35.000 pesetas, con 2 CD's por 39.000 pesetas, con además 2 de Mega Drive y un demo CD. Sólo Móstoles. Dejad mensaje en el contestador automático. Preguntar por Israel.
TF: 91-6464679.

VENDO Master System II con 1 mando y 3 juegos por 10.000 pesetas. También vendo por separado. Preguntar por Sergio.
TF: 91-3172117.

VENDO Mega Drive + Mega CD II con 5 juegos, 2 mandos y un mando por infrarrojos. Todo está nuevo y en perfectísimo estado. Lote: 55.000 pesetas. Preguntar por Constantino.
TF:952-399039.

URGE VENDER consola Mega Drive en perfecto estado con 4 juegos y un control pad, tan solo por 15.000 pesetas. Los que estéis interesados en la compra, llamar de 20:30 a 21:30 horas y preguntar por Ramón.
TF: 977-360919.



La Gran Ocasión

VARIOS

VENDO «Street Fighter II Turbo» japonés con adaptador por 10.000 pesetas. También cambio «Axelay» por «U.N. Squadrom», y vendo «Flashback» por 8.990 pesetas o cambio por «Nigel Mansell's». Todo nuevo. Preguntar por Kiko.
TF: 91-8953519.

CAMBIO O VENDO 2 control pads más 3 juegos para Master System II, «Sonic 1 y 2» y «After Venture», por 1 juego para Super Nintendo. O vendo todo por 5.000 pesetas. Interesados, preguntar por Javi.
TF: 957-121429.

TENGO 32 juegos de Master System II en disposición de alquilar a precios razonables. Interesados, llamar a Endika a partir de las 16:00 horas. Sólo Bilbao.
TF: 94-4443316.

VENDO los siguientes juegos de Super Nintendo: «Dragon Ball» (8.000 pesetas) y «Super Goal» (7.500 pesetas). También los cambio por «Super Street Fighter», por «Donkey Kong» o por «Sunset Raiders». Preguntar por Alfonso.
TF: 977-216094.

VENDO Atari 2600 con 300 juegos y Spectrum con 70 juegos 128 K por 15.000 pesetas, o cambio por Super Nintendo con «Mortal Kombat 2» o con otros 2 juegos, o por «Art of Fighting». Preguntar por Carlos.
TF: 93-7703928.

VENDO juegos de Mega Drive: «Chiki Chiki Boys», «Test Drive», «Hellfire», «Super Mónaco GP» y «Sonic», por sólo 6.000 pesetas. También cambio «Sonic 2» por «Road Rash 2». Preguntar por Ángel. Llamar de 14:00 a 17:00 horas y de 20:00 a 24:00 horas.
TF: 925-376644.

VENDO Master System II con 4 juegos y dos mandos. Prácticamente nueva. Vendo por 7.500 pesetas. Discutibles. O cambio por Game Gear con más de 2 juegos. Preguntar por José Iván.
TF: 96-5246261.

VENDO O CAMBIO los juegos de Game Gear: «Sonic 2», «Land of Illusion» y «Krusty's Fun House» en perfecto estado. Sólo Madrid. Preguntar por Sergio.
TF: 91-3310699.

VENDO Master System II con 1 mando y 3 juegos por 10.000 pesetas. O también por separado. Preguntar por Sergio.
TF: 91-3172117.

VENDO Mega Drive + Mega CD II con 5 juegos, 2 mandos y un mando por infrarrojos. Todo está nuevo y en perfectísimo estado. Lote 55.000 pesetas. Preguntar por Constantino.
TF:952-399039.

VENDO Mega Drive con 6 juegos por 23.000 pesetas o la cambio por una Super Nintendo con 3 juegos. Sólo provincia y Madrid. Llamar de 6:00 a 7:00 horas de la tarde. Preguntar por Javi.
TF: 91-6912687.

ME GUSTARIA cartearme con chicos/as que posean la consola Mega Drive, de 12 a 14 años. Prometo contestar con la mayor rapidez.
Escribir a: David Miró Brígido, c/Covadonga, 4-Atico 1ª. 08291 -Ripollet- (Barcelona).

VENDO «King of Monters», por 3.500 pesetas, «World Cup USA'94», por 4.000 pesetas, y «Street Fighter II Turbo» por 7.000 pesetas, o los cambio por Scope, «Bubsy», «Art of Fighting» u otros. Sólo Madrid. Preguntar por Ramón.
TF: 91-5721876.

VENDO Master System II con 7 buenos juegos y 2 pad por 15.000 pesetas, o cambio por Mega Drive o Super Nintendo básica. ¡Negociable! ¡Urgente! Preguntar por Roque.
TF: 908-540282.

COMPRO Mega Drive o Super Nintendo por 5.000 pesetas + una Master System con siete juegos y 2 control pad. ¡Negociable! Acepto otra proposición. Preguntar por Lucio.
TF: 908-540282

COMPRAS

COMPRO el juego «Tiny Toons» viejo de Mega Drive. Si estás interesado, llama y acordaremos precio. Preguntar por David.
TF: 91-4626950

COMPRO el juego «Aladdin» o «Los Pitufos» por 3.000 pesetas cada uno, con caja e instrucciones. Interesados, mandar una carta a la siguiente dirección:
Pedro Antonio Fernández Fernández, c/Del Mar (Bolnuevo). 30870 - Mazarrón- (Murcia).

COMPRO Tv Sintonizador Game Gear por un precio inferior a 3.000 pesetas. Interesados, escribir a:
Juan Díaz Alvaro, c/Velzunegui, 5-6º C. 28025 - Carabanchel- (Madrid).

COMPRO consola Mega Drive por menos de 10.000 pesetas. Si puede ser, con algún juego y dos mandos. Llamar los lunes, martes y jueves de 19:00 a 22:00 horas. Debéis preguntar por Jesús.
TF: 91-6814397.

COMPRO Super Nintendo con dos mandos a 10.000 pesetas, o a 15.000 pesetas con cuatro juegos. Preguntar por Isaac. Sólo Madrid.
TF: 91-3455228.

COMPRO Game Boy por 5.000 pesetas, sin juegos, y con algún juego por 6.000 pesetas. Interesados, llamar por las tardes. Preguntar por Samuel.
TF: 926-586141.

COMPRO consola Mega Drive con o sin juego. Precio negociable. La compro con al menos un mando de control. Los que estéis interesados, llamar de 3:30 a 22:30 horas. Preguntar por Andrés. ¡Urgente!
TF: 983-203951.

COMPRO códigos para el Action Replay de Super Nintendo. Los códigos los quiero de juegos del año 1993 y 1994. Un ejemplo: «Robocop 3» código-7E047738. Pago por 30 códigos de juegos nuevos 1.000 pesetas. Mandar para verlo.
Escribe a esta dirección : José Sanchís Gasco, c/Escalante, 362-Bajo. 46011 (Valencia).

COMPRO la caja del «Pushover» con instrucciones por 1.000 pesetas, y la caja de «Super Mario World» por 500 pesetas. También compro el «Fatal Fury 2». Preguntar por Pedro. Sólo noches y sólo región sur de Galicia.
TF: 051-91237.

COMPRO «Sensible Soccer» en buen estado por 4.500 pesetas. Sólo Barcelona y alrededores. Preguntar por Iván.
TF: 051-91237.

COMPRO videojuegos de Nintendo, pero en especial: «Maniac Mansion», «Shadow Warriors 2», «World Cup» y «Out Run». Interesados, preguntar por Carlos. ¡Ah! y que no sean demasiado caros.
TF: 968-502689.

COMPRO juegos de Neo Geo: «Top Hunter», «Spin Master», «Sengoku II», «Wiew Poin» y otros. Precio a convenir. Llamar a partir de las 8:00 de la tarde. Preguntar por Pablo.
TF: 94-4113434.

COMPRO juegos de Mega Drive con caja e instrucciones: «Street Fighter II» o «Dragon Ball Z II» por 3.500 pesetas, «Rey León» por 3.000 pesetas y «FIFA Soccer 95» o «Kick Off 3» por 3.000 pesetas. Todo junto por 9.500 pesetas. Preguntar por Antonio.
TF: 96-3805257.

COMPRO los juegos de Mega Drive: «Aladdin», «Jungle Book», «Cool Spot» y «Sonic 3», por 3.000 pesetas cada uno. Siempre que estén en buen estado. Preguntar por Miguel.
TF: 977-750777.

La Gran Ocasión

COMPRO «Dragon Ball Z» de Super nintendo por 3.500 pesetas, con caja e instrucciones. Llamad de 2:00 a 4:00 horas y de 8:30 a 10:30 horas de la noche. Preguntar por Rober. TF: 94-4387845.

CLUBS

HOLA COLEGA te proponemos un club "Earth Dawn" para Sega Mega Drive y Master System. Tendrás trucos, cambios, sorteos, etc... Llámanos y te mandaremos un fascículo con nuestras opciones. Preguntar por Isaac.
TF: 6712568.

SOMOS TRES CHICOS que queremos formar un club de usuarios de Pc con trucos e intercambios. Sólo Cataluña. Escribir urgentemente a: Cristhian Parras Fernández, c/Vallés, 45-6º. 08190 -Sant Cugat del Vallés- (Barcelona).

REVISTA DRAGON BALL ¿quieres que se emita en la Tv? ¡Entonces escribe! Estoy recogiendo firmas para que la cadena autonómica de Madrid lo ponga en antena de nuevo. Si quieres ver a Goku y demás en la Tv, escribe a: Ignacio Zafra Fiunte, c/Santiago Compostela, 24-7º D. 28034 (Madrid).

¡ATENCION! si tenéis Mega Drive y/o Pc, informaros del club "Barriga Soft" y flipareís en 256 colores. Pregunta por Eusebio. ¡Llama!
TF: 98-5574591

ESCRIBE a la siguiente dirección, y recibirás un montón de trucos con la mayor rapidez. ¡Espero vuestras cartas!
Xavier García Moya, Plaza de la Infancia, 4-17 1ª. 08020 (Barcelona).

CLUB OFICIAL ATARI JAGUAR si eres uno de los afortunados poseedores de la consola más potente del mundo o estás interesado en serlo, únete a nosotros. Es la mejor forma de disfrutarla a lo grande. Los que la tengáis y estéis interesados, debéis preguntar por Israel.
TF: 95-5702087.

¿QUIERES PERTENECER a uno de los clubs más grandes de España, con unos 5.000 videoconsoleros afiliados? Pues envía tus datos personales, una foto y 500 pesetas a:
Club Another World, Avd. Montecarlo, (Ciudad Antena Bloque III) 15º D. 03500 -Benidorm- (Alicante).

HACE 2 AÑOS que tenemos un club de Nintendo. Somos más de 24 en toda España. Interesados, preguntar por Martín.
TF: 981-682295.

TU CLUB DE GAME BOY con carnet, revista, cualquier truco que necesites y con gente experta en el tema. ¡¡¡Anímate!!! Te espera en la siguiente dirección: Gerardo Martínez Castro, c/Severo Ochoa, 12-3º I. 24750 -La Bañeza- (León).

CLUB DEMOLISHER compra, venta e intercambio para usuarios de Pc 5 1/4, 3 1/2, CD-Rom y consolas. Si deseas informarte, escribe a:
Club Demolisher, c/Laurel, 2-5º B. 28005 (Madrid).

CLUB "THE SWORD OF DRAGON" somos dos chicos que queremos formar un club. Habrá trucos, compras, sorteos, etc... Envía 25 pesetas junto a tus datos a la siguiente dirección: Juan Manuel Romero Hortelano, Avd. los Mozárabes, 19-Ptal. A 1º 2º. 14011 (Córdoba).

CLUB "GOKUMANIA" Concursos de dibujo, tema: "Dragon Ball Z". Manda dibujos, datos personales y 100 pesetas a: Xavier Martínez Beorlegui, c/San Francisco, 54-6º C. 20002 -Donostia- (Guipúzcoa).

SOMOS 3 niños que tenemos entre 12 y 14 años, y que queremos formar un club de poseedores de Super y Game Boy. Intercambiamos juegos y trucos. Sólo Barcelona. Preguntar por Raúl.
TF: 93-3873402.

CLUB GAME GEAR con carnet e intercambio de trucos y juegos. Eso sí, manda foto.
Escribir a: Carlos Gómez Olalla, c/Antonio Folgueras, 13-7º A. 28018 (Madrid).

¡ATENCION! quisiera cartearme cob chicos/as amantes de la videomanía entre 15 y 25 años, que quieran saber cualquier cosa de videojuegos. Gran experiencia. Escribir a: Daniel Bravo Brega, Pasaje González del Campo, 7. 14014 (Córdoba).

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ________________________________

____

____

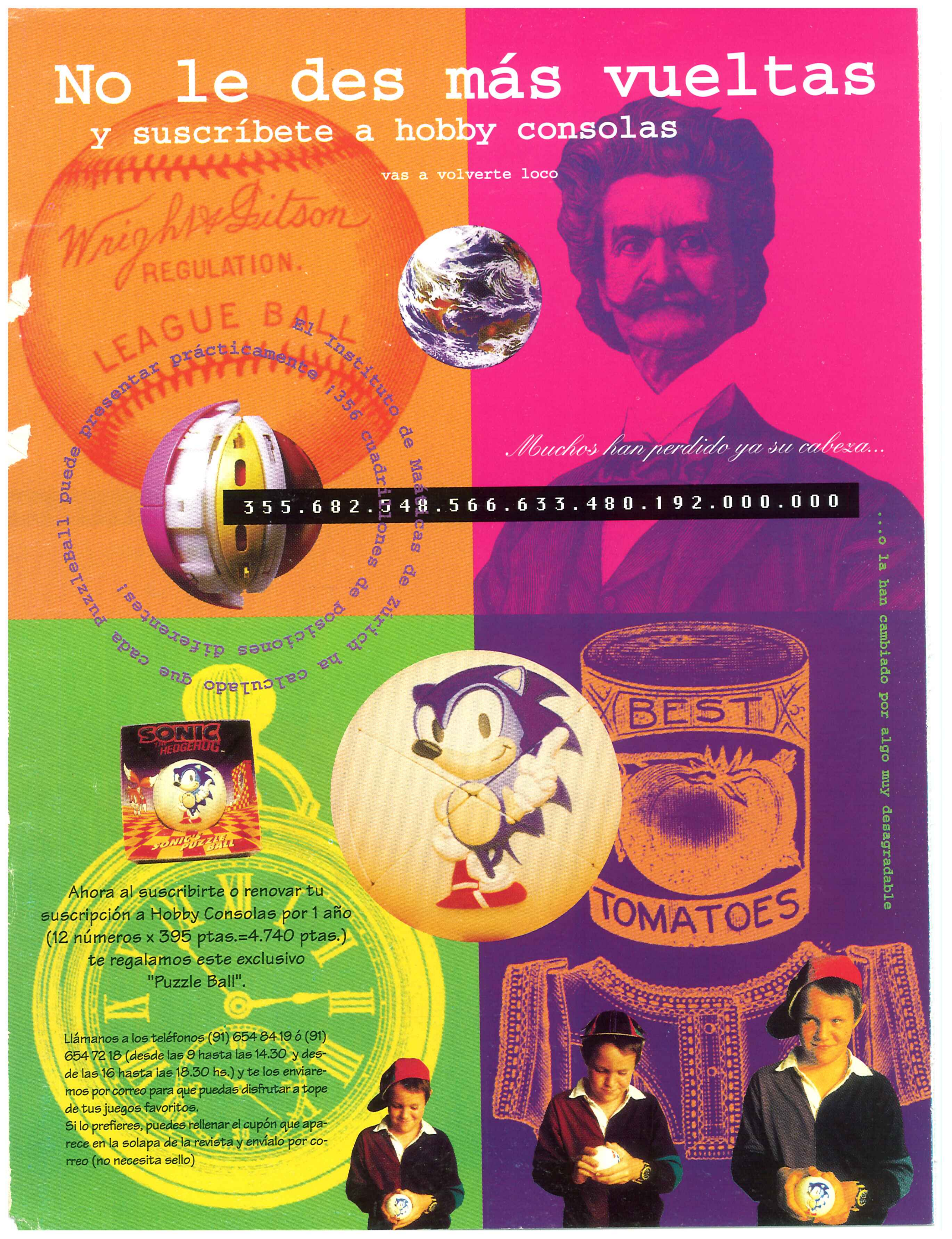
____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD ................................PROVINCIA................................TLF................................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión»**.• Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón.• Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.



No le des más vueltas
y suscríbete a hobby consolas
vas a volverte loco
Wright & Ditson
REGULATION.
LEAGUE BALL
El Instituto de Maáticas de Zürich ha calculado que cada puzzleBall puede presentar prácticamente ¡356 cuadrillones de posiciones diferentes!
Muchos han perdido ya su cabeza...
355.682.548.566.633.480.192.000.000
...o la han cambiado por algo muy desagradable
BEST
TOMATOES
SONIC THE HEDGEHOG
SONIC'S PUZZLE BALL
Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 395 ptas.=4.740 ptas.) te regalamos este exclusivo "Puzzle Ball".
Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9 hasta las 14.30 y desde las 16 hasta las 18.30 hs.) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíalo por correo (no necesita sello)

STRONG VÍDEO

cine de alto voltaje

presenta



GUNHED.
Una celebración sublime del cyberpunk, una última defensa de la humanidad en la gran guerra de Robots.

Un film de
MASATO HARADA
Con
MASAHIRO TAKASHIMA, BRENDA BAKKE, JAMES B THOMPSON, MICKEY CURTIS.





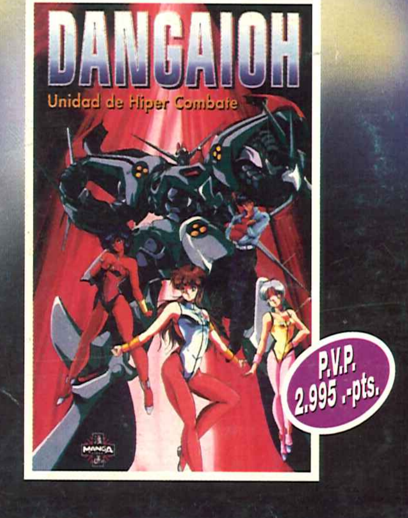


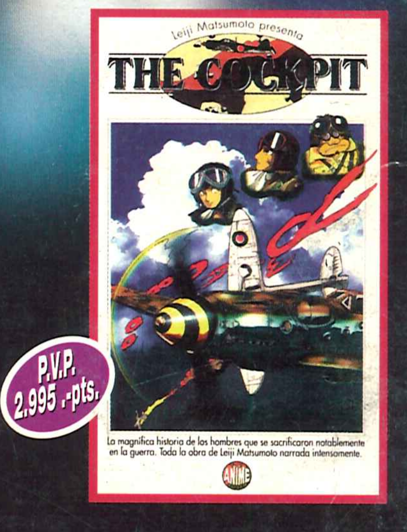
DANGAIOH.
Una alucinante aventura inter-estelar entre androides y transformers.

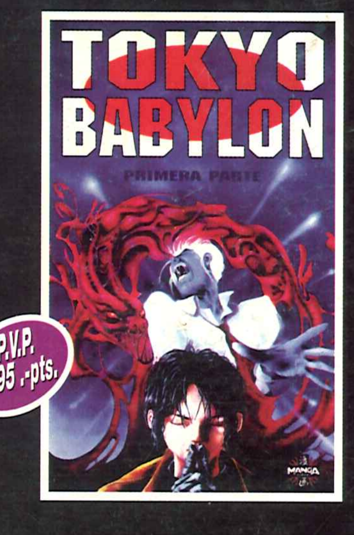
THE COCKPIT.
La magnífica historia de los héroes que se sacrificaron durante la guerra.

TOKYO BABYLON.
Tokyo se ha degradado tomando como modelo los ruinosos excesos de la antigua Babilonia.

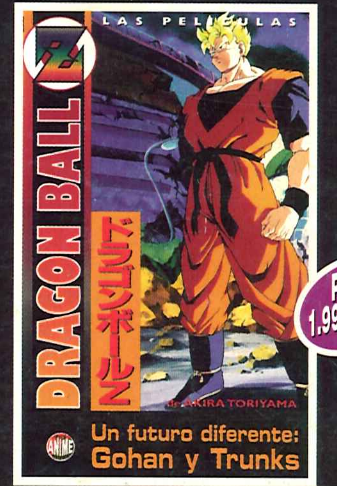
DBZ UN FUTURO DIFERENTE.
Los androides 17 y 18 aniquilan a los restantes defensores de la tierra.











TV SPECIAL
Segundo "TV SPECIAL" inédito en nuestro país.

Valdeman / O & C



Aterriza ahora en el siglo 21



La Costa, 76, torre - 08023 Barcelona - Tel. (93) 284 22 29 - Fax (93) 219 10 17